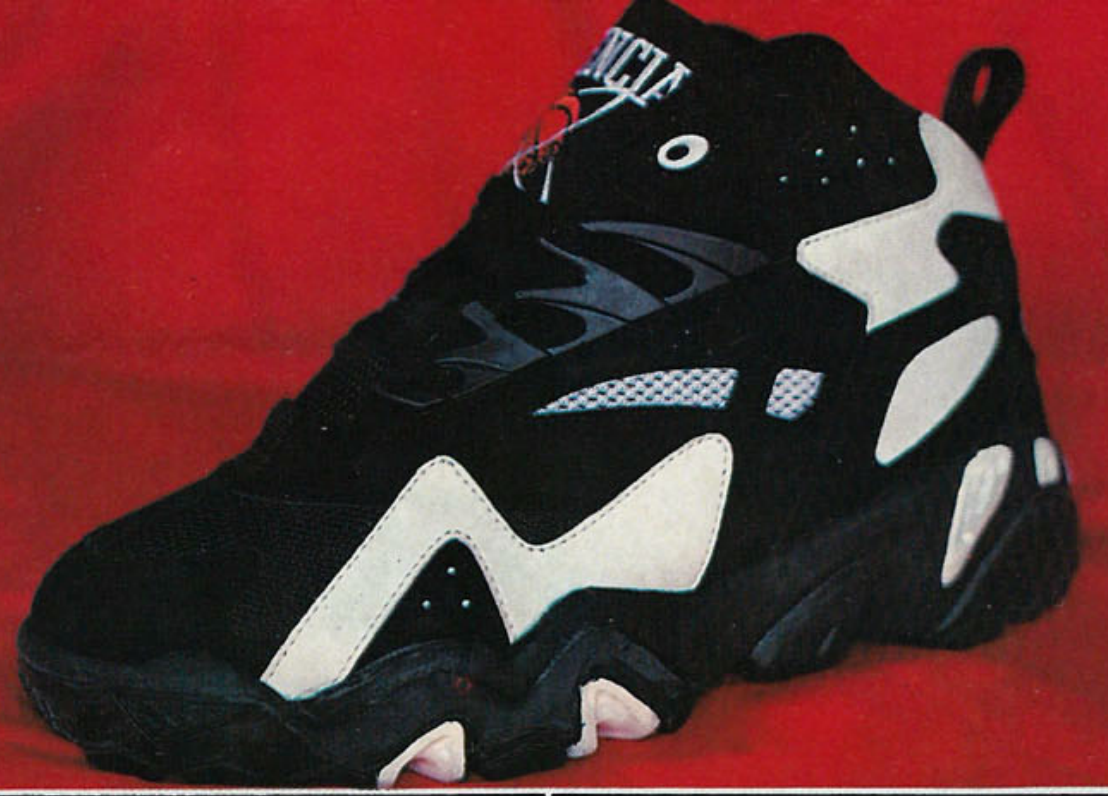
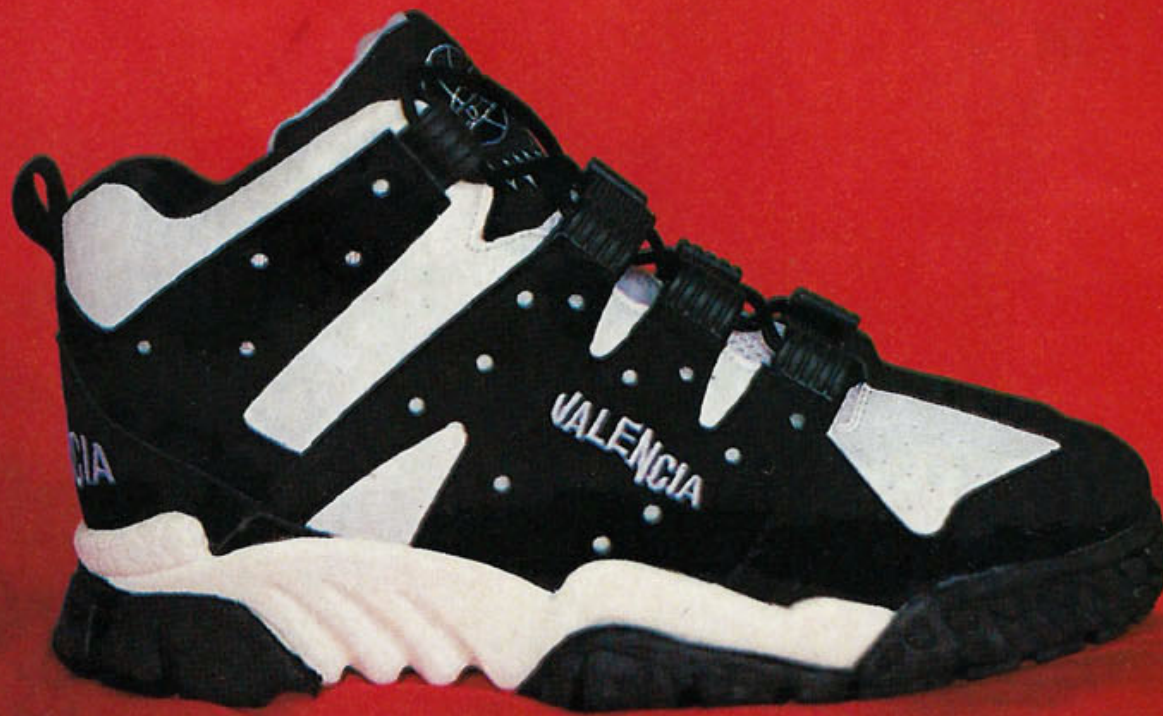
AÇÃO GAMES
PRÊMIOS: KITS TÊNIS+SACOLA+CAMISETA
CURTA COM OS ÓCULOS 3D
EDITORA AZUL
URGENTE!!
MEGA SKELETON CREW
32X KNUCKLES CHAOTIX
PRIMEIRA FOTO DO ULTRA 64
SATURNO LANÇADO NOS STATES
SNES METAL WARRIORS CAPITÃO COMANDO
ISSN 0104 / 1630 EDIÇÃO 84 R$ 3.30
9 770104 163000 8 4
ARCADE
MORTAL KOMBAT
8 PÁGINAS DELIRANTES
PERSONAGENS E GOLPES
OS MISTÉRIOS DA MÁQUINA
IMAGENS DO FILME E DESENHO ANIMADO

THE
AUTHENTIC
MACHINE

VALENCIA

VALENCIA

Tel.:
(011) 291-6792
Fax.:
(011) 232-7506

Diga a verdade: só de ver essa capa dá coceirinha nos dedos. E pode ter certeza, a gente fez no maior capricho. Além disso, a revista evolui junto com os consoles e os jogos. Saca, por exemplo, as imagens de MK3: nunca publicamos antes imagens tão nítidas de um arcade. E tem mais: as notícias que saíram do forno da E3 (uma nova feira americana para lazer eletrônico e games), a primeira foto do Nintendo Ultra 64 (que máquina linda, animal!), games para o seu console e as dicas quentíssimas, que nesta edição incluem um roteiro final para Mega Man 7. Tudo isso com alguns toques em 3D nas ilustrações, para você ver a sua revista saltar do papel. Caro leitor: curta esta edição, mas guarde fôlego para a próxima, com a cobertura da E3. Você vai saber tudo que vai rolar até o Natal. Portanto, juízo, um abraço e até lá.

x salada 4 a 7

Leitores perdidos com o 32X e uma Game Charada pra Sherlock Holmes resolver

shots 8 e 9

O lançamento do Saturno nos States, a guerra Sony X Sega e outras novidades quentíssimas da E3

URGENTE!!

próxima edição 38

A primeira fotografia do Nintendo Ultra 64. Imperdível!

dicas 10 a 13

- ★ Aladdin (Mega) 13
- ★ Cliffhanger (Mega) 12
- ★ Cyborg Justice (Mega) 13
- ★ Donkey Kong Country (SNES) 12
- ★ Especial Mega Man 7 (SNES) 10
- ★ Lamborghini (SNES) 12
- ★ Super SF2 Turbo (3DO) 12
- ★ The Jungle Book (Master) 13
- ★ True Lies (Mega/SNES) 12

debulhados 14 a 36

- ★ Especial MK3 (Arcade) 14
- ★ Motocross Championship (Mega 32X) 22
- ★ Knuckles Chaotix (Mega 32X) 23
- ★ Surgical Strike (Sega CD) 24
- ★ Barkley Shut Up And Jam 2 (Mega) 26
- ★ Squeleton Crew (Mega) 28
- ★ Metal Warriors (SNES) 30
- ★ Capitão Comando (SNES) 32
- ★ Tin Star (SNES) 34
- ★ Pieces (SNES) 36

CURTA COM 3D OS ÓCULOS

Você guardou seus óculos da edição de aniversário? Ótimo, então delire com novas imagens tridimensionais

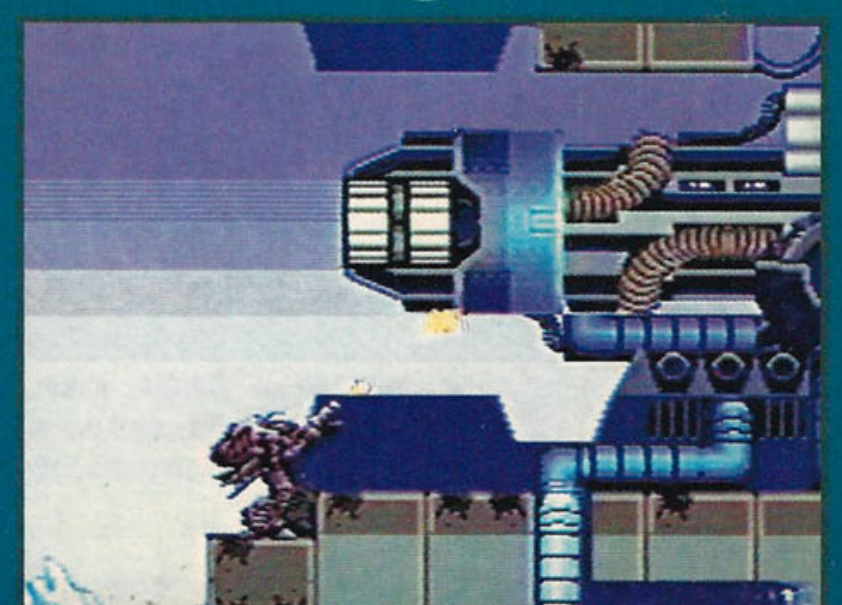
ARCADE MORTAL KOMBAT 3 — 14

O jogo mais esperado do ano já chegou ao Brasil, com inovações na série: 3 modos de jogo, barra de códigos secretos, 8 novos personagens e segredos mantidos a sete chaves. Leia antes de voar para os fliperamas.

MEGA 32X KNUCKLES CHAOTIX — 23

O eqüidna chega num game bonito, cheio de outros bichos e, como o nome já diz..... meio chatinho!

SNES METAL WARRIORS — 30

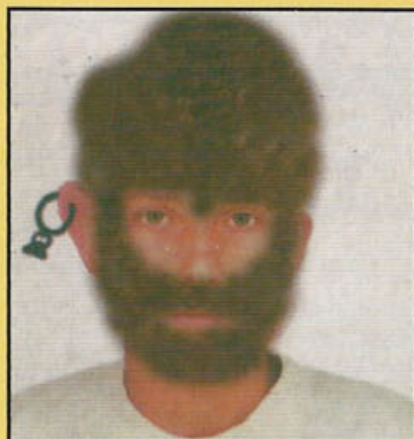
A Konami nunca perde a pose e faz bonito num jogo espacial ótimo pra matar o tempo

SALADA X

3DO NO PC

Li na seção Shots que a empresa Creative Labs havia fabricado para 3DO um adaptador chamado PC Card, mas não consegui encontrar o mesmo. Por favor, preciso do endereço de qualquer loja que tenha este produto no Brasil.

ANDERSON NASCIMENTO
Macapá, AP

Puxa, Anderson, é legal saber que temos leitores fiéis no Amapá. Mas, infelizmente, seu problema não é fácil de resolver. Não conhecemos empresa que tenha esse drive para jogar games do 3DO em PCs no Brasil. Quer um conselho sincero? Esqueça! Vimos o produto nos States e custa mais de 400 dólares. Ou seja, é melhor comprar logo um 3DO e jogar na TV. Concorda?

Marcus V.A.M.dos Santos, de São Paulo (SP), desobedeceu a mãe e levou uma bifa na orelha. Olha o que deu!

Jogamos um pouco de tônico capilar no Gustavo, amigo de Paulo Henrique S. Costa e Marcelo R. Bessoni, de Belo Horizonte (MG). Cool

Essa uva passa é a Thaiane dos Santos, "amiga" da Cristiane Penkal, de Rio Negrinho (SC). Pelo jeito rolou um limãozinho na parada

Kleber Menezes Toiola, Belo Horizonte (MG) mandou a própria foto e nós não perdoamos. Tome bocona, narigão, olhão...

Mariana M. Miatto, irmã do Hugo M. Miatto, de Londrina (PR), ficou sapequinha, não?

Versão psicodélica de Mortal Kombat 2001, por Cleison Ferreira da Silva, de Recife (PE)

TEM PAI QUE É CEGO

Oi, pessoal. Sei que vocês odeiam responder a este tipo de pergunta, mas estou no meio da seguinte polêmica: acho o Super NES melhor que o Mega, um amigo acha que o Mega é melhor e meu pai acha que o Master supera os dois (por causa dos sons). Quem está com a razão?

JONI V. COUTINHO FILHO
Aquidauana, MS

Que você e seu amigo discutam qual é o melhor — Mega ou Super NES —, tudo bem. Os dois aparelhos são da mesma geração, de 16 bits, e têm características bastante semelhantes. Mas, com todo o respeito, ignore o palpite do seu pai. Ele está completamente por fora!!! O Master é um videogame de 8 bits, com capacidade de processamento muito inferior à dos dois outros consoles. Ah, já sei: é grupo dele. Você deve estar pedindo um Mega ou Super NES, e ele diz "que nada, filho, vamos comprar um Master que é melhor...". Regulando grana, hein, coroa?

INSUPERÁVEL

Quero parabenizar a galera pela insuperável edição nº 81, com Street Fighter Movie na capa. Vocês deram um banho de informações e imagens sobre este jogo. O preview do Mortal Kombat 3 também ficou um arraso. Realmente, vocês estão deixando a concorrência a anos-luz de distância. Parabéns!

SIDNEY A. P. MORIZOTTO
Patos, MG

Se Ação Games fosse uma pessoa, estaria com as bochechas vermelhas depois desta chuva de confetes. Valeu!

INDIGNADO

Estou indignado com a demora no lançamento de alguns títulos de Super NES. Do Mega Man X2, que vocês já mostraram há um tempão na revista, não vi nem a sombra aqui em minha cidade. Por quê estão saindo tão poucos jogos para o console atualmente?

BRUNO PAIVA BARTHOLO
Rio de Janeiro, RJ

Mostramos o Mega Man X2 assim que ele saiu nos States, Bruno. Pouco depois, várias locadoras e lojas brasileiras que trabalham com jogos importados também o receberam. O lançamento pela Playtronic só aconteceu no final de abril e esperamos que, depois disso, tenha ficado mais fácil encontrá-lo aí no Rio. Também estamos cabreiros com o pequeno volume de lançamentos para o Super NES — até nos Estados Unidos — e esperamos que isso seja apenas uma fase.

Com direito a corte de cabelo bem trash, eis que pintam outros "heróis" com um número cada vez maior de fãs. Yes, yes, yes! Beavis & Butt-Head invadem a Ação Games, agora no traço de Marcus Vinicius Abreu Mendes dos Santos, de São Paulo (SP)

AGORA VOCÊ JÁ PODE DETONAR TODAS AS FASES DO SEU GAME !

AS MELHORES DICAS, TÁTICAS E PASSWORDS ESTÃO AQUI...

Estes são apenas alguns dos jogos.
A lista completa do Disk Games estará em sua locadora. Retire-a gratuitamente.

Locadoras-cadastrem-se pela caixa postal 60053 - cep 05096- 970 SP

SUPER NES
Códigos e jogos

500 Aladdin - até estágio 1
501 Aladdin - estágio 2 ao5
502 Aladdin - estágios finais/passwords
503 Art of Fighting 2 - john/robert/lee
504 Art of Fighting 2 - mickey/jack/king
505 Art of Fighting 2 - ryo/yuri/takuma
506 Art of Fighting 2 - ten jim/eiji/mr big
507 Batletoads x D Dragon - até fase 3
508 Batletoads x D Dragon - fas. finais
509 Clay Fighter - bad/taffy/tinny
510 Clay Fighter - demais lutadores
511 Contra 3 - até fase 3
512 Contra 3 - fases finais
513 Cool Spot
514 Demons Crest - até fase 5
515 Demons Crest - fases finais/passw
516 Donkey Kong - estágio 1
517 Donkey Kong - estágios 2 e3
518 Donkey Kong - estágios 4 e 5
519 Donkey Kong - estágios 6 e 7
520 Donkey Kong - itens/amigos deles
521 Fatal Fury 2 - terry/andy/j.higashi
522 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
523 Fatal Fury - mais 7 lutadores
524 Fatal Fury - mestres / dicas
525 Fatal Fury Special - geese / terry
526 Fatal Fury Spc - jubey/cheng/ryo
527 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
528 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
529 Fifa Soccer International
530 Flintstones
531 Ghoult's and Ghosts - até fase 2
532 Ghoult's and Ghosts - fases finais
533 Goof Trop - Pateta
534 Home Alone 2
535 Jungle Book
536 Krusty's S Fun House
537 Lion King - até fase 1
538 Lion King - fases 2 a 6
539 Lion King - fases 7 a 10
540 Mortal Kombat 2 - barak/kitan/sub zero
541 Mortal Kombat 2 - jax/milena/dicas
542 Mortal Kombat 2 - l.kang/scorpion
543 Mortal Kombat 2 - lutadores secretos
544 Mortal Kombat 2 - repiel/k.lao/jony
545 Mortal Kombat 2 - shang t/rayden
546 NBA Jam - comands/opções/modos
547 NBA Jam - dicas especiais
548 NBA Jam - passwords
549 NBA Live 95
550 Nigel Mansell
551 Out of this World - até fase 4
552 Out of this World - fase finais/passw
553 Power Athlete
554 Power Rangers - até fase 5
555 Power Rangers - fases finais/passw
556 Power Rangers - golpes
557 Prince of Pérsia - até fase 3
558 Prince of Pérsia - dicas
559 Prince of Pérsia - fases 4 a 13
560 Prince of Pérsia - fases finais
561 Prince of Pérsia - passwords
562 Rock and Roll Racing
563 Samurai Shodown - 4 lutadores
564 Samurai Shodown - mais lutadores
565 Soccer Shotout
566 S Street Figh 2 - ryu/ken/bison
567 S Street Figh 2 - camy/chunli/dalsim
568 S Street Figh 2 - hond/veg/sagt/tawk
569 S Street Figh 2 - djay/blank/guile/fei
570 S Street Figh 2 - balrog/zangief/dics
571 X-Men - ítens/fases iniciais
572 X-Men - fases finais/passwords
573 X-Men - golpes dos lutadores

Por enquanto só no Estado de São Paulo, à partir de 13/06

Disk 900 - 0969
Após o atendimento, Disk o código do jogo.
Para avançar a gravação Disk 1
Para voltar a gravação Disk 2

MEGA DRIVE
Códigos e jogos

000 Aladim
001 Art of Fighting - ryo/robert
002 Art of Fighting - demais lutadores
003 Beavis & Butt Head
004 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
005 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
006 Eternal Champions - cmd/max/blade
007 Eternal Champions - mais7lutadores
008 Fatal Fury 2 - cmd/táticas/modos
009 Fatal Fury 2 - 4 lutadores
010 Fatal Fury 2 - mais 4 lutadores
011 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
012 Fatal Fury 2 - dicas especiais
013 Ferrari GP - passwords
014 Fifa Soccer - comandos
015 Fifa Soccer - dicas
016 Fifa Soccer - opções/estratégias
017 Fifa Soccer - passwords
018 Fifa Soccer 95
019 Flashback - até fase 2
020 Flashback - fases finais
021 Flashback - passwords
022 Flintstones
023 Jungle Book
024 Jungle Strike - até fase 3
025 Jungle Strike - fases finais/passw
026 King of Monster 2
027 Krusty's S. Fun House
028 MarioAndretti Racing
029 Mortal Kombat 1 - kitana/millena
030 Mortal Kombat 1 - scorp/cage/sonya
031 Mortal Kombat 1 - tela secreta
032 Mortal Kombat 2 - dicas especiais
033 Mortal Kombat 2 - jax/baraka
034 Mortal Kombat 2 - johnny/cage
035 Mortal Kombat 2 - kitana/millena
036 Mortal Kombat 2 - liu kang/sub zero
037 Mortal Kombat 2 - rayden/scorpion
038 Mortal Kombat 2 - reptile/kung lao
039 Mortal Kombat 2 - shang tsung
040 NBA Jam
041 Nigel Mansel
042 Out of this World - até fase 2
043 Out of this World - fase 3,4 e 5
044 Out of this World - f. finais//passw
045 Pantera Cor de Rosa - até fase 2
046 Pantera Cor de Rosa - fases finais
047 Power Rangers - lutadores chefes
048 Power Rangers - lutadores normais
049 Prince of Persia - fases 1 a 6
050 Prince of Persia - fases 7 a 10
051 Prince of Persia - fases finais/passw
052 Quackshot - cmd/ítens/até fase 4
053 Quackshot - fase 5 a 9
054 Quackshot - fases finais
055 Road Rash 2 - cmd/pistas/dicas
056 Road Rash 2 - passwords
057 Road Rash 3
058 Samurai Shodown
059 Sonic & Knuckles - até fase 1
060 Sonic & Knuckles - fase 2 a 6
061 Sonic & Knuckles - fases finais
062 Sonic 3 - até fases de bonus
063 Sonic 3 - fases normais
064 S. Street Figh 2 - cammy/chun li
065 S. Street Figh 2 - fei/balrog/bison/zangf
066 S. Street Figh 2 - ken/ryu
067 S. Street Figh 2 - vega/sagat/hawk/djay
068 Tinytoon All Star - futebol/baskt/passw
069 Tinytoon All Star - modo/boliche/hiting
070 Top Gear 2 - dicas
071 Top Gear 2 - passwords
072 Virtua Rancing
073 World Heroes

Só R$ 1,20 por minuto !
Interurbanos Grátis !

Cobrados em sua conta telefonica em até 45 dias. Peça a permissão de seus pais

COMPRO

Todas as edições de Ação Games até a 71, exceto nºs 31, 35, 47, 57 e 66. Bernardo de Lima Barbosa, Rua Dr. Júlio Pirez Ferreira, 756, CEP 55000-000, Caruaru, PE

Carts de ação e de tiro para o Game Gear. Compro tmbém o Especial do Mortal Kombat 2.Rafael C. Costa, Rua Pres. Pedreira, 186/1107, CEP 24210-470, Niterói, RJ.

VENDO

Master System com controle e pistola. Diogo Fernandez, R. General Glicério, 186, CEP 16010-080, Araçatuba, SP.

Super NES com 2 controles e 4 carts. Giuliano de Lanola Farias, tel.:(027) 327-6471, Vitória, ES.

Sega CD com 2 CDs. Sheckespeare Teodoro, tel.: (016) 728-7050, São Joaquim da Barra, SP.

Mega Drive II com 2 controles e 10 carts. Luis Henrique, tel.: (063) 832-1191, São Geraldo do Araguaia, PA.

TROCO

Mega Drive com 4 controles e 3 carts por Super NES. Emerson Ferreira Rodrigues, R. Monte Negro, 95, CEP 06800-000, Embu, SP.

Dynavision III com 2 controles mais Master System I com 2 controles, um cart e uma pistola por Super NES com um controle e um cart.

Super NES com um cart por Walk Machine. Gilson Afonso Busnardo Júnior, tel.:(0474) 22-8112, Joinville, SC.

3DO

Qual é a capacidade de processamento deste console? Onde fica o Reset dele? Já foram divulgadas fotos com o visual do Ultra 64, da Nintendo?

FERNANDO B. SILVEIRA
Porto Alegre, RS

O 3DO é um sistema com capacidade de processamento de 32 bits. Trabalha com mais de 16 milhões de cores, reproduz 30 quadros de imagem por segundo e tem som estéreo de qualidade digital. Tá bom ou quer mais? É um maquinão, este 3DO. Curiosamente, ele não tem botão de Reset: para reiniciar um jogo, você tem que apertar o botão Open/Close, que ejeta o disco e depois o engole novamente, reiniciando a leitura. Em certos jogos, porém, existe a função Quit, que torna tudo muito mais fácil. O Ultra 64, infelizmente, ainda não deu as caras, nem no Japão. Leia mais sobre o Ultra 64 no Shots.

O João Moisés Bertolini Rosa, de Jundiaí (SP), sugeriu uma personagem para incrementar os logotipos da revista. Babamos nas suas idéias, João, parabéns!! Mas não vamos utilizá-los porque, infelizmente, não temos tanta grana assim para pagar os seus royalties. Quem sabe, um dia...

As duas gatas mais famosas dos games de luta, atacam novamente. O autor deste cara a cara é o Adriano Luís de Souza, de São Paulo (SP)

32X

O 32X nacional é compatível com o Mega japonês? Meu console tem uma chave conversora que faz rodar os cartuchos nacionais e americanos.

ORLANDO MARANHO NETO
Araras, SP

Vou para os States em julho e estou pensando em comprar um Sega CD e um 32X. Será que eles vão funcionar com meu Mega japonês?

THIAGO MELO FERNANDES
Tubarão, SC

Deixa ver se eu entendi bem: o 32X é um console também conhecido como Netuno e que dispensa o Mega Drive? Ele é compatível com o Sega CD?

IEBI ROGER SCHWEDER
Fundão, RS

É, galera, a Sega está fundindo a cuca de muita gente com este monte de equipamentos e acessórios que inventa. Definição de 32X: acessório para o Mega Drive e/ou Mega com Sega CD, para rodar jogos feitos exclusivamente para 32X, tanto em cartucho como em CD. O Netuno que você citou, Iebi, será um console completo de 32 bits (ainda não lançado) que não precisa do Mega para rodar jogos do 32X. Deu pra sacar? Agora a resposta do Thiago: o 32X brasileiro ou americano, inclusive seus jogos, NÃO funcionam no Mega japonês. A não ser que o Mega seja "destravado" como o do Orlando, o que possibilita trabalhar tanto com o padrão japonês quanto com o americano/brasileiro. Ufa! Deu pra vocês entenderem, garotos?

Nem precisamos dizer que o Hugo Maurício Pereira, de Varginha (MG), é tarado pelo game Castlevania, né? A arte que ele fez já mostra bem o amor dele pelo cart... É isso aí, Hugo, ficou muito bom!!

GAME CHARADA

Na edição passada, a 83, decolamos um avião com a equipe de Ação Games. Você curtiu? Pois bem: em algum lugar deste avião há uma password. Encontre-a e depois confira, na edição 82, de que jogo ela foi tirada. É só acertar o nome do jogo e você está concorrendo aos prêmios . Olho vivo!

FÁCIL

MANDE SUA RESPOSTA

Para Revista Ação Games, Game Charada nº 84, Av. Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. A resposta deste Game Charada será publicada na Ação Games nº 87

PRÊMIOS

Acertando a resposta deste Game Charada você pode faturar: do 1º ao 3º lugares kits Dharma (Mochila + Tênis) e camisetas Ação Games e do 4º ao 10º lugares camisetas Ação Games. Participe!

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO N* 81

Havia duas respostas corretas: 173 ou 174. Consideramos as duas. Os vencedores são: do 1º ao 6º lugares para Paulo Ronaldo de Souza Júnior, do Rio de Janeiro (RJ); Wanderley Cintra Júnior, de Uberlândia (MG); Gustavo J. A. Lima, de São Paulo(SP); José Carlos Ribeiro Magalhães, de São Paulo (SP); Daniel Werneck de Vasconcellos, de Petrópolis (RJ) e Fernanda Bertolini Zanatta, de Maringá (PR) e do 7º ao 10º lugares para Adriano Silveira Costa, de Florianópolis (SC); Ricardo Sandrini Begotti, de São Paulo (SP); Douglas F. de Lemos, de Viamão (RS) e Márcio Roberto Alves de Almeida, de Salvador (BA).

RESULTADO PROMOÇÃO Cheque em Branco

Ganhador Vídeo Game Nintendo 1 máquina calculadora 1 camiseta

Ariovaldo de Jesus Silva
Feira de Santana — BA

Ganhadores 1 máquina calculadora/1 camiseta:

Gabriel Conrado Costa Jardim
Belo Horizonte — MG

Fabrício P. Virgínio de Campos
Juiz de Fora — MG

Alexandre Pedro da Silva
São Paulo — SP

Sidnei Alexandre Ramos
Ribeirnao Preto — SP

Felipe Prodocimo
Campinas — SP

Douglas Felipe Fungaro
Várzea Paulista — SP

Maria Josilene Neves Galvão
Monteiro — PB

Mauro da Silva Santos
São Paulo — SP

Fabiano Barbosa Munis
Registro — SP

Bruno César de Araújo Rossi
Maringá — PR

Luiz Carlos M. de Freitas Júnior
Ananinduea — PA

Conrado Romancini P. Gomes
Salvador — BA

Michel Ferreira Lima
Salvador — BA

Miguel Joaquim Albano Jr.
Curitiba — PR

Ricardo Graciano Baptista
Cia Norte — PR

Emanuel Ernandes P. de Lira
Tracunhaém — PE

Sidney Serafim Borba Filho
Pirapora — MG

Fabrício Luiz Acco
Carazinho — RS

Aparecido Silvestre Júnior
Itaituba — PA

Amanda Cabral Martins
Rio de Janeiro — RJ

Daniel Hoihe Rosa
São Paulo — SP

Alex Iuri Moretti Vilaça
Hortolândia — SP

Daniel Moreira da Silva
São Paulo — SP

Raphael Caio Rios B. Soares
Sete Lagoas — MG

Marcelo H. da Silva
Nova Ponte — MG

Rogério Balteri
Piracicaba — SP

Leandro Bispo dos Santos
Ouro Preto D'Oeste — RO

Bárbara Luisa Pinheiro
Bragança Paulista — SP

Ramsés José Sacol de Almeida
Porto Alegre — RS

Vanessa Cecília Putti
Porto União — SC

Ricardo Barbosa Alves
Porto Ferreira — SP

Luís Ricardo P. de Araújo
Taubaté — SP

Matheus Scaravelli Betto
Getúlio Vargas — RS

Rogério Alexandre da Costa
Sta. Cruz das Palmeiras — SP

Felipe Harmata Marinho
Curitiba — PR

Daiane Fonseca Lacerda
Mutum — MG

Marlus Nicodemos Alves Moro
Recife — PE

Simone Souza dos Santos
Salvador — BA

Fábio Luís D. Castelo Branco
São Luís — MA

Anderson Santos Mariano
São Paulo — SP

Daniela dos Santos Caroso
São Paulo — SP

Felipe B. Pereira
Xaxim — SC

Lídiane B. Pereira
Comodoro — MT

Rafael Rodrigues
Niterói — RJ

Marlon C. Bandeira
Turiaçu — RJ

Adelacir Lopes da Silva Jr.
São Paulo — SP

Daniel Miranda Gonçalves
Itu — SP

Rogério A. de Souza Almeida
Paraíso — TO

Marcos Rodrigo Silva Cruz
Osasco — SP

SHOTS

DONKEY VENDE 7 MILHÕES DE CARTUCHOS

A direção da Nintendo está rindo de orelha a orelha com o sucesso do game Donkey Kong Country. Em abril, o cartucho atingiu a marca de 7 milhões de unidades vendidas no mundo. Um recorde, para um jogo lançado no Natal. É claro que Donkey merece tudo isso: o software da Rare/Silicon Graphics é demolidor. Mas pesou também o imenso merchandising: só nos States, foram feitos anúncios em todas as caixas de sucrilhos da Kellog's na campanha de lançamento. Já imaginou? Resultado: um faturamento que já está beirando os 500 milhões de dólares. Não é à toa que a indústria do cinema está entrando com tudo no mundo dos games. Só para dar uma idéia: A maior bilheteria da história de Hollywood, o filme E.T., rendeu 399 milhões e O Rei Leão, o quinto da lista, rendeu 313 milhões, nos EUA. Está certo que este faturamento de Donkey é mundial. Mas que o faturamento desse gorila impressiona, não há dúvidas.

NINTENDO CONCLUI ULTRA 64 MAS ADIA LANÇAMENTO

Depois de 19 meses de trabalho, a Nintendo anunciou oficialmente a conclusão do Ultra 64 e que vai começar a licenciar softhouses para fazer os jogos. No comunicado feito em maio, a Big N afirmou que o Ultra terá velocidade de 500 MHz (5 vezes mais que a usual dos chips Pentium) e preço camarada de 250 dólares. Bem, essas eram as boas notícias. A má notícia é que o lançamento oficial foi adiado. E bota adiado nisso. A Nintendo prometeu mostrar a máquina apenas numa feira no Japão, de 24 a 26 de novembro. E, para nós ocidentais, apenas na CES de Las Vegas, dia 5 de janeiro de 96. Furo quase imperdoável, pois a promessa era para este ano.

NOVOS ACESSÓRIOS

A Panasonic, principal fabricante de 3DO no Japão, não quer ficar de fora da guerra dos 32 Bits e está incrementado ao máximo o lançamento de acessórios para o console. Confira alguns dos novos. E antes que você comece a escrever pra gente, fique esperto: estão à venda apenas no Japão e, alguns, nos States. Só dá para comprar através de empresas importadoras.

Karaokê Mixer - Você canta com CDs especiais de karaokê ou os normais de música: o aparelho apaga a voz do cantor e coloca a sua em qualquer música.

Video Printer - Imprime fotos coloridas de qualquer imagem gerada no 3DO.

A GUERRA NOS

A guerra entre Sony e Sega pela supremacia nos consoles 32 Bits (Playstation X Saturno) continua pegando fogo no Japão. As duas gigantes estão esquentando as baterias para se enfrentar no mercado norte-americano, onde a disputa já está ficando muito acirrada. A cada dia elas anunciam uma nova antecipação da data de lançamento nos Estados Unidos.

No Japão, as duas empresas anunciaram ter vendido 1 milhão de unidades dos seus consoles e estimam a venda de outro milhão até o final de junho. Os gamemaníacos estão delirando com os jogos arrasadores e agora têm duas novas revistas especializadas mensais: a Saturn Fan e a Playstation Tsushin. Além disso, os CDs de jogos passaram a ser vendidos nas lojas de CDs de música, pois as especializadas não conseguiam dar conta de atender a moçada de games. A nova coqueluche de Tóquio passou a ser a loja Tower Records do bairro central de Shibuya. Ela tem 8 andares e reservou o segundo piso para games, incluindo arcades, consoles e acessórios. Segundo a revista Playstation Tsushin de maio, a Tower está batendo seus recordes de vendas.

Seção de jogos da Tower Records de Tóquio, loja de CDs de música que passou a vender games

PARA O 3DO

Conjunto de Som
Um *subwoofer* especial para melhorar o som dos filmes e games. Vem com um pequeno travesseiro que transmite as vibrações para a sua cabeça

Vídeo CD Adaptor
Para rodar CDS de filmes no 3DO, como se fosse um videocassete comum. Reproduz filmes nos padrões MPEG2 e Digital Video Disc, mas não grava, ok?

32 BITS

Capa da Edição N° 2, maio 95, da Playstation Tsushin, revista mensal com 120 páginas só para o console Sony

Capa do N° 3 da Saturn Fan, março 95, revista mensal com 102 páginas dedicadas ao 32 bits da Sega

URGENTE! URGENTE! ÚLTIMA HORA!

Novidades quentíssimas que estouraram na E3, a superfeira Electronic Entertainment Expo, que rolou na cidade de Los Angeles, dos dias 11 a 13 de maio. A E3 passa a ser, a partir deste ano, a feira oficial dos videogames no verão norte-americano, no lugar da CES de verão, que não tinha espaço suficiente para tantos fabricantes de consoles e jogos. Ação Games estava lá, é claro! Veja as principais bombas da feira e a cobertura completa na próxima edição.

✸ A Sega lançou oficialmente o Saturno nos States 4 meses antes do prometido. O console está à venda apenas em algumas lojas de cada cidade, até o lançamento definitivo, anunciado para 2 de setembro. O Saturno norte-americano vem com 6 jogos em CD e custa 350 dólares. Os jogos são: Virtua Fighter, Daytona USA, Pen's Dragoon, Worldwide Soccer, Pebble Beach e Golf Links. A Sega não informou se o console roda ou não os CDs editados no Japão.

✸ O lançamento do Playstation nos States continua marcado apenas para setembro, a 300 dólares. A Sony garante que os compradores poderão debulhar Mortal kombat 3 na sua máquina, ainda este ano. É ver para crer!

✸ A Nintendo anunciou o lançamento de Killer Instinct e Donkey Kong 2 para o SNES, para o Natal.

✸ Lançamento do Nintendo Virtual Boy foi adiado para agosto 95.

That's All, Folks!
Não perca a próxima edição.

Para a Sony pelos lançamentos animais de Toh Shin Den, Tekken e Ridge Racer.

RESET

Para a Nintendo pelo atraso de um ano no lançamento do Ultra 64.

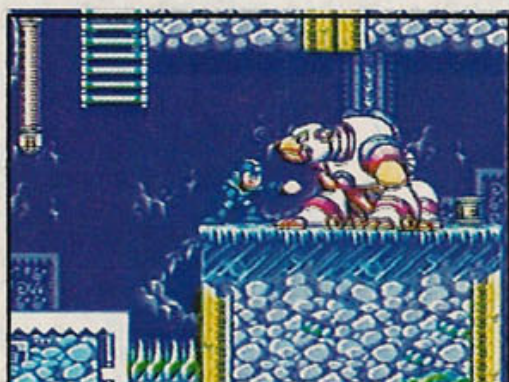
Mega Man 7

Gostaram do aperitivo do Mega Man 7 na edição 82? Então preparem as turbinas para conhecer chefes e armas. O esquema é o de sempre: você enfrenta robôs inimigos na ordem que quiser e pega suas armas para detonar os outros. Na fortaleza do Dr. Wily pintam mais três gracinhas, além dois oito robôs iniciais. Como seu robô azul não escala mais paredes, para enfrentar Dr. Wily o segredo é encontrar tanques (W) que completam a energia de todas as armas e a de Mega Man. Ah, a poderosa arma X-Buster agora chama-se R-Buster, falou?

JUNK MAN

Junk tem o poder de atrair metais. Fuja para as laterais. Use o R-Buster, pois é a única que você tem

FREEZE MAN

Após passar dinos congelados, você sai aqui. Pule da ponta da plataforma para encontrar Rush Search, o farejador. No começo você tem o Rush Coil

O primeiro tanque de energia está protegido pelo segundo urso que pintar. Ótimo!

Freeze Man - Use a arma Junk Shield

BURST MAN

Os números nas bombas servem como contagem regressiva. Cuidado! Na água o pulo fica mais rápido. Fique esperto para não bater a cabeça. Pule as plataformas-blocos na ordem em que elas surgem

Burst - Caso a bolha pegue você, mova o Direcional rapidamente para os lados, chacoalhando o joystick. E siga com a R-Buster mesmo

CLOUD MAN

Chegando nesta plataforma perto do céu, use o Rush farejador. Seja paciente. Você vai encontrar um tanque de energia e uma cápsula com a letra S

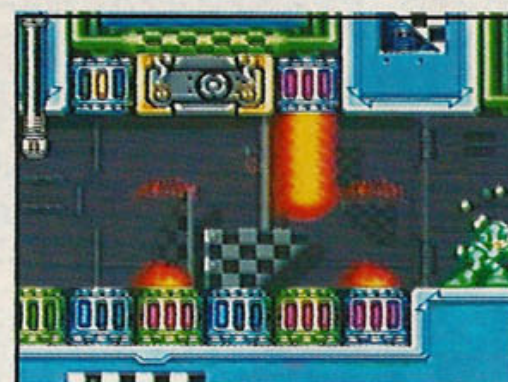
Cloud solta raios e trovões. Use a Danger Wrap

SLASH MAN

Ueba, um tanque de energia esperto após pegar carona no segundo pássaro-dino

Slash - Use a Freeze Cracker

TURBO MAN

Não se atreva a pular nesta pilha de pneus: você volta ao início da fase

Cuidado com estas turbinas. Espere para pular entre os jatos de fogo

Turbo. Ataque-o com a C. Noise quando ouvir um estranho ruído

PASSWORDS

Primeira etapa

Junk Man - Junk Shield 8735 2517 2412 2362
Freeze Man - Freeze Cracker 8775 2547 2453 8222
Burst Man - Danger Wrap 8775 2556 1557 2332
Cloud Man - Thunder Strike 1335 2551 1153 4232

Segunda etapa 1335 2546 1143 4232

Slash Man - Slash Claw 1275 2746 8847 4136
Spring Man - Wild Coil 8255 3746 1843 4136
Shade Man - Crush Noise 8255 3654 3847 6136
Turbo Man - Burning Wheel 1215 7444 1843 6137

SPRING MAN

Encontre a primeira vida e siga pra direita sempre subindo. Fuce que há tanque de energia por perto

Spring - Proteja-se na lateral e ataque quando ele subir com a Slash Claw

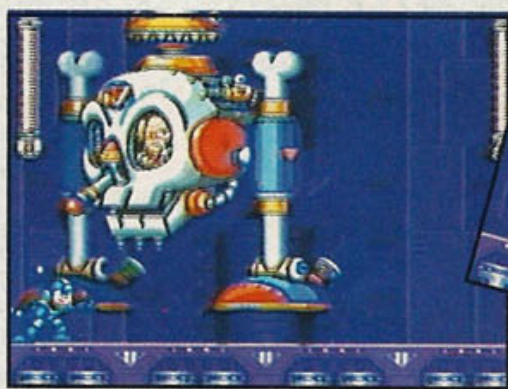
SHADE MAN

Após detonar a abóbora, desça, vá para a direita e ache a passagem secreta. Use o Rush farejador. Depois de muitos lixos, ele encontra um W que recarrega todas a armas. Volte pela esquerda e suba até a tela ficar escura. Use a T. Strike para iluminar o caminho

Nenhum segredo pra destruir Shade. Espere-o descer e use a W. Coil

NA FORTALEZA

Entrando na fortaleza do Dr. Wily, você encara dois chefes e os oito robôs iniciais. A maratona não termina aqui. Depois é a vez de lutar contra Wily em duas etapas. Chegou a vez de usar seus tanques de energia e letras W, já que Dr. Wily tem uma super-resistência. A melhor arma para enfrentá-lo é a T. Strike.

Já numa nave menor, o terrível doutor é poderoso demais e dispara bolas de gelo e fogo

Em sua primeira aparição, Wily está numa nave-caveira. Recarregue energia e arma

ITENS

Tanque com E - Completa a energia de Mega Man
Cápsula com W - Completa a energia de todas as armas
Cápsula com S - Completa a energia de MM e das armas
Cápsula vermelha - Repõe um ponto de energia da arma
Cápsula azul - Repõe um ponto de energia de Mega Man

COMANDOS

Y - Atirar/Pegar item no menu
Y segurado - Carregar R-Buster
B - Pular
Start - Acionar menus
R e L - Trocar armas
↓ + B - Deslizar

RUSH

Rush, o cão de Mega Man está de volta. E tem três novas habilidades: cava o local para encontrar itens ou porcarias, serve como mola para Mega Man e avisa sobre passagens escondidas

Donkey Kong Country

SNES

Gorila voador - Macacos me mordam! É verdade, os heróis deste jogaço podem sair voando. **Nos estágios dos trilhos, após bater em algum carrinho caído, você deve apertar Y e B juntos e bem rápido.** Donkey e Diddy sairão voando! Bem, hum, tem um probleminha: sem os carrinhos você não termina a fase. Mas vale pela curtição! Quem mandou essa dica foram os feras Edinilsom Araújo Costa e José Maria Júnior, de Teresina (PI), falou?

Warp Zone - Saca que dica interessante para quem não tem tempo a perder. **No primeiro mundo, na passagem da primeira para a segunda fase, há uma curva.** Donkey Kong dá uma rápida travadinha antes de completá-la. **Neste momento, aperte o botão B várias vezes seguidas.** A dica funciona apenas se apenas um dos macacos estiver sendo guiado ao final da primeira fase, ou seja: pode ser necessário sacrificar um dos dois jogadores. O leitor Heldeny C. Tavares Barbosa, de Jaboticabal (SP), mandou a dica e pediu para avisar que é um pouco complicada de fazer.

True Lies

SNES/MEGA

Passwords - Ei, você que está debulhando este game! Pegue as passwords para todas as fases e mande bala:

Fase 2 - **BRMKNRD**
Fase 3 - **CXGJMQC**
Fase 4 - **FVJBKXF**
Fase 5 - **HCHDXVH**
Fase 6 - **FBKMDBM**
Fase 7 - **HJBGBJC**
Fase 8 - **JFFFZHB**

Lamborghini American Challenge

SNES

Corredor secreto - Que tal pilotar na última prova da Pro Division com o piloto secreto do game, num carro hiperequipado e ainda com US$ 5 milhões no bolso? Nada mal, não? Pois é muito fácil com a esta password descolada pelo fera Maycon Edinger, de Braço do Trombudo (SC). Confira: **DPHWLPMRRWJBNVWW**

Super Street Fighter 2 Turbo

3DO

Jogue com Akuma no Versus Battle - Quem manda a dica é o Walclecilvio Clementino Meireles Silva, dono de uma locadora em Santana, lá no Amapá. O truque é fácil. **Escolha o Versus Battle Mode e segure todos os botões do controle, menos o X.** Em seguida, basta apertar qualquer botão para o Akuma aparecer. A manha funciona também para dois jogadores lutarem com Akuma e foi descoberta pelo Anderson e pelo Ronaldo, duas feras lá da locadora de Santana.

Cliffhanger

MEGA

99 vidas - Verdadeira barbada: na tela de apresentação, faça a seqüência **↑, ←, C, B e A no joystick 2.** Depois é só sair detonando tudo no jogo.

Corrida de snowboard - Agora você pode curtir adoidado esta parte do jogo, com montanhas inclinadas e um visual chocante. Na tela de apresentação, faça a seqüência C B A, ↑, ↓, ←, → e Start no joystick 2.

The Jungle Book

MASTER

Muitos, muitos pontos - Jefferson Dias, de Barueri (SP) fuçou e descobriu um truque para acumular muitos pontos. **Deixe para pegar a última pedra (gem) pedida pela fase quando estiver faltando menos de um minuto para o tempo acabar. Aí sim, apanhe a pedra e imediatamente segure ↓ , apertando os botões 1 e 2 repetidamente**. Ao passar para a tela de contagem de pontos, comemore: você receberá uma bolada.

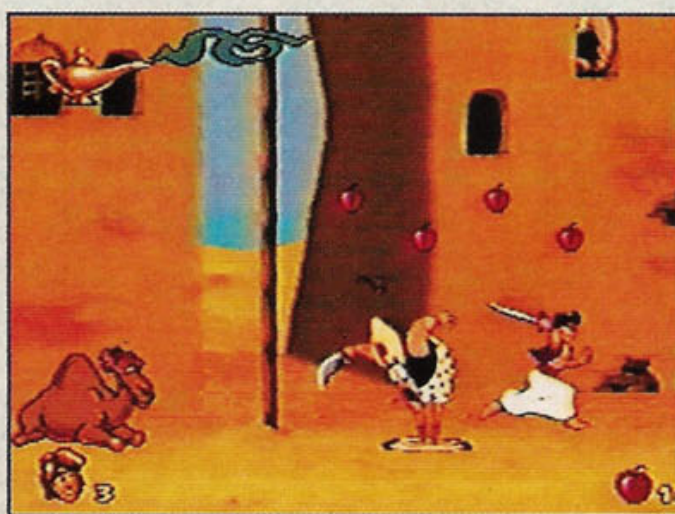
Debug mode - Macete enviado por Felipe Pedrosa Silveira de Oliveira, de Icém (SP): **na tela de apresentação, gire o Direcional em sentido horário várias vezes** até escutar o barulhinho de quando você apanha uma pedra. Em seguida pinta uma supertela de debug mode para zoar o jogo à vontade.

CHEAT MODE
THE JUNGLE BOOK
BY DOMINIC WOOD
SYROX DEVELOPMENTS
VER 24. 8. 93
PLAY2-TREE

Aladdin

MEGA

Pule a fase do tapete - Se, ao chegar nesta famigerada fase, você tiver pelo menos duas vidas, **alinhe o peito de Aladdin às duas fatias de maçã. Não toque em nenhum botão. Deixe o personagem bater nas pedras duas vezes** e, na terceira, aparecerão as palavras "Nice Try" na tela. Você passa direto para a fase da lâmpada.

Pule de fase - Em qualquer momento do jogo **aperte Start para pausar e então faça a seqüência A, B, B, A, A, B, B e A.** Se a manha funcionar, você ouvirá um som. A tela se apagará e... surpresa! Você pula direto para o início da próxima fase. Essa barbada pode ser feita sempre que quiser.

Cyborg Justice

MEGA

Tela secreta de opções- Saca que dica legal. Depois de montar seu robô, inicie o game. Então **aperte o Start para pausar e, rapidamente, faça a seqüência C, B, B, C, C, A, C, B.** Mas é pra fazer bem rápido, hein? Se o truque entrar corretamente, você verá uma série de inscrições na tela. São as opções secretas, que permitem aumentar o número de vidas até 255 (uau!), escolher fase, trocar de arma e outras loucuras. Yeah!

MORTAL KOMBAT 3
Midway

Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Imperdível! Novos cenários, modos de jogo, códigos secretos e infinitas coisas para se descobrir. Obrigatório!

THE BEST OF AÇÃO GAMES

O coração acelera. Os olhos ficam grudados no vídeo e os ouvidos, ligados na música. Já em sua terceira versão, Mortal Kombat não perdeu o efeito hipnótico, a atração irresistível que arrasta legiões de gamemaníacos para arenas sangrentas. Lançamento mais esperado do ano, apoiado numa maquiavélica campanha de marketing, MK3 traz uma coleção de inovações. São personagens inéditos, novos golpes, fatais ainda mais arrepiantes. E segredos que vão tirar o sono de seus fãs. Em maio, a máquina começou a desembarcar em solo brasileiro trazida pela Playland – representante exclusiva da Midway.

Comando novo: o botão Run faz o personagem dar uma corridinha e pode ser usado em futuros combos

Agora são 14 personagens na tela de Seleção. Sete são inéditos. Às vezes o dragão gira e Smoke está atrás dele

COMANDOS

LP	Low Punch (Soco baixo)
HP	High Punch (Soco alto)
LK	Low Kick (Chute baixo)
HK	High Kick (Chute alto)
BL	Block (Defesa)
Run	Corrida

MODOS DE JOGO

São três modos: o Novice, o Master e o Warrior. A diferença entre eles é a quantidade de lutas para terminar o game. No Novice são 8 lutas, no Warrior 10 e, no Master, 12 lutas para o encerramento. Só terminando no Master é que você pode conferir o verdadeiro final de MK3.

Aqui, a tela para escolher o modo de jogo. Só no Modo Master você tem o final completo

★ Agradecemos à Playland Eldorado por ceder equipamento e técnicos para a realização desta matéria

SIGA AQUELE CÓDIGO!

SEGREDOS

O que a máquina mostra à primeira vista é apenas a ponta do iceberg — na verdade, ela oculta uma série de segredos. Os fatais não apenas são novos como também usam comandos diferentes, a maioria deles ainda por ser descoberta. Fatais antigos, testados sem nenhum tipo de código, não funcionam. É preciso reaprender a jogar.
Mas a grande maldade que a Midway aprontou são os tais códigos. Em duas telas do jogo aparecem janelinhas. Em cada uma pode-se selecionar dez figuras diferentes: o símbolo MK, número 3, caveira, yin/yang, Shao Kahn, dragão, raio, Raiden, Goro e interrogação. Certas combinações de figuras formam códigos que acionam efeitos especiais na máquina, como cenários, personagens ou golpes secretos, mudanças nas regras das lutas e coisas do gênero.
Agora, como usar os códigos, quantos existem e que efeitos produzem... ninguém faz idéia. A Midway divulgará as combinações a conta-gotas, atiçando a curiosidade dos jogadores e garantindo uma longa vida para MK3. Que sacana!

Esta é uma das telas em que aparecem janelinhas para a entrada de códigos

A forma como os códigos serão revelados é mais um torturante detalhe da estratégia da Midway. Além dos canais tradicionais, como boatos, Internet e revistas especializadas, a empresa colocará suas cobiçadas figurinhas em bonés, camisetas, posters e outros produtos de merchandising. Até o filme, que estréia em agosto nos States, revelará códigos entre uma luta e outra. O Live Tour, turnê de espetáculos ao vivo que rodará os States, é outra fonte de códigos. É pra ficar de olho vivo e antenas ligadas.
E quando os gamemaníacos pensarem que já descobriram todos os segredos da máquina, a softwarehouse aprontará mais uma. Em setembro, depois que saírem as versões para videogame, a Midway fará um upgrade (atualização) do arcade, despejando em sua memória um chip com ainda mais novidades: mais personagens, golpes, cenários. Haja fôlego! Poupe suas moedas: você vai jogar MK3 até cansar.

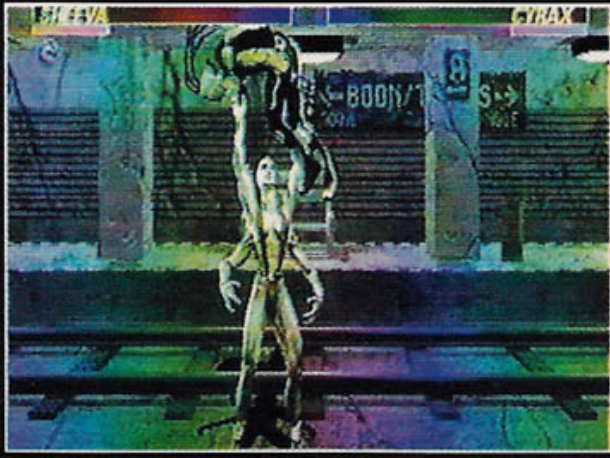
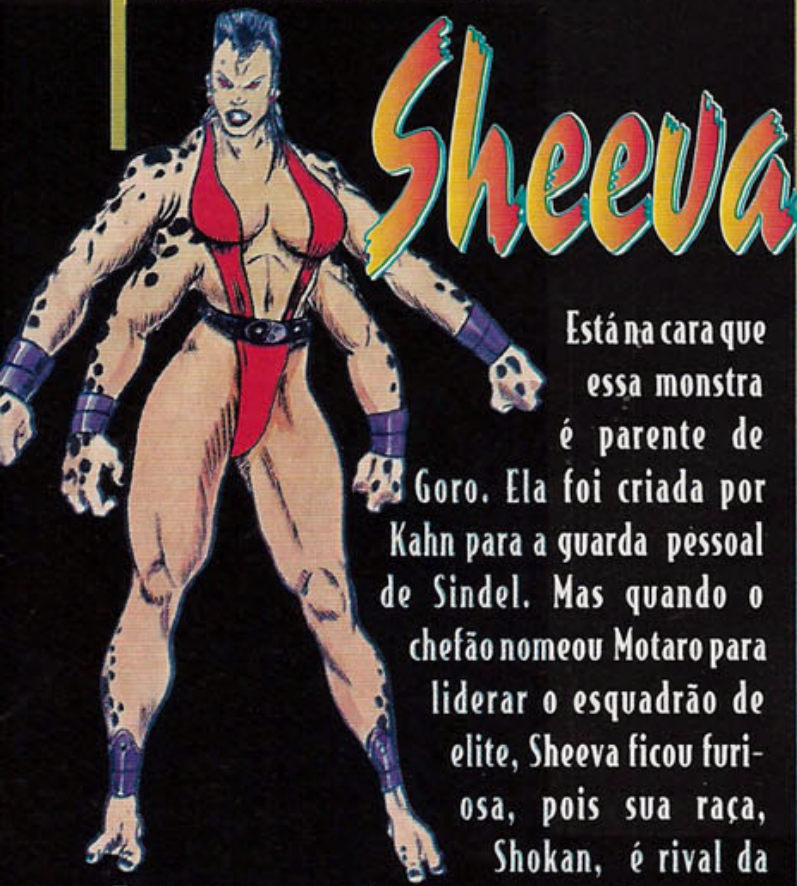
O INÍCIO DE TUDO

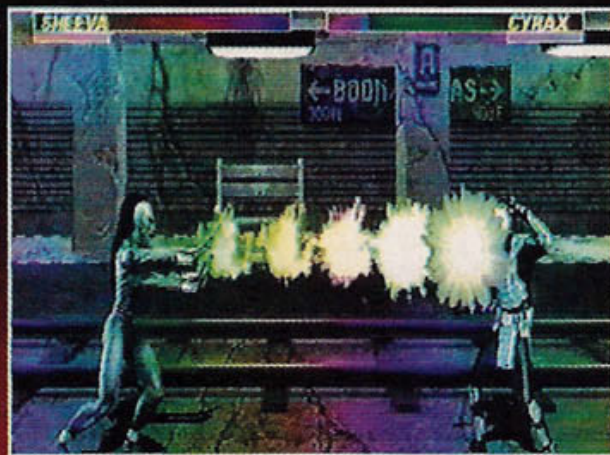
Há milhares de anos, uma ordem de visionários descobriu a existência de um império sombrio em outra dimensão. Caótico e liderado por uma criatura temível — Shao Kahn —, o império foi batizado de Outworld.
Descobriu-se também que, sob determinadas condições, entidades do Outworld poderiam invadir a Terra e dominar suas almas. Diante de tamanho perigo, os visionários invocaram seus deuses e assim criou-se o campeonato Mortal Kombat.
Nas arenas do torneio, representantes do Bem e do Mal enfrentam-se há séculos em batalhas de vida e morte. Até então, os guerreiros da Terra têm sido vitoriosos. Mas isso só fez crescer a ira de Shao Kahn.

A VINGANÇA DE KAHN

Nos últimos dez mil anos, o Imperador do Outworld vem preparando uma investida definitiva contra a Terra. Através de sua rainha, Sindel, reencarnada em nosso planeta, Shao Kahn conseguiu livre acesso para atravessar o portal que separa as duas dimensões. Ele começa a roubar todas as almas e, aos poucos, a Terra se transforma em parte de Outworld.
Felizmente, nem todas as almas sucumbem facilmente ao poder de Shao Kahn. O mestre Lin Kuei é um deles e treinou guerreiros escolhidos para proteger-nos do mal. Você agora está na pele de qualquer um deles. Seja bem-vindo a Mortal Kombat 3.

Na fase inicial de lançamento, MK3 pode ser encontrado nas Playlands dos seguintes shoppings da cidade de São Paulo: Morumbi, Eldorado, Center Norte, Interlagos, Plaza Sul e Paulista. Brevemente estará também nas Playlands de outros Estados.

OS LUTADORES DA NOVA VERSÃO

4 ARMED THROW - → LP

Sheeva

Está na cara que essa monstra é parente de Goro. Ela foi criada por Kahn para a guarda pessoal de Sindel. Mas quando o chefão nomeou Motaro para liderar o esquadrão de elite, Sheeva ficou furiosa, pois sua raça, Shokan, é rival da dos Centauros. Tem golpes parecidos com os de Goro e sua magia é power!

FIREBOLT - ← ↙ ↓ ↘ →, HP

TELEPORT STOMP - ↓ ↑
4-HIT COMBO - HP, HP, LP, HP

Sindel

No passado ela foi a rainha de Shao Kahn e morreu. Agora, 10.000 anos depois, renasce na Terra para ajudá-lo. Sindel é uma peça fundamental na estratégia do imperador. Ela tem poderes de bruxa, usa e abusa de feitiçarias, cospe magias e é o primeiro personagem a atacar no ar.

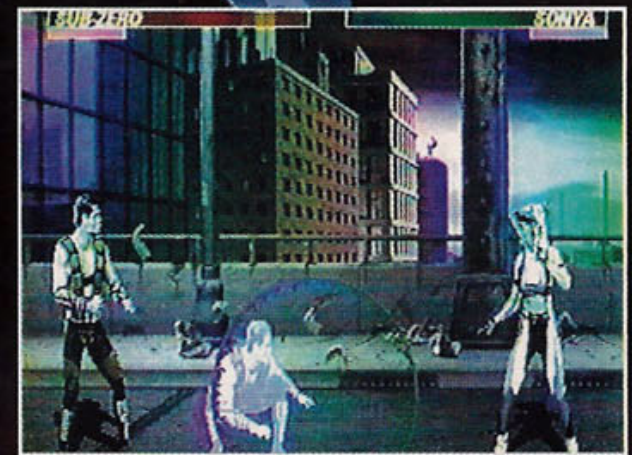
SONIC SCREAM - → → → HP

FIREBOLT - → → LP

FLOAT - ← ← → HK
FLOATING FIREBALL - ← ↙ ↓ ↘ →, LK
HAIR THROW - → LP

Sub-Zero

O ninja volta sem sua tradicional máscara e mais forte que antes. Quebrou os códigos de honra de Liu Kuei, foi renegado e condenado à morte. Seu desafio é duplo: defender-se das forças de Kahn e despistar os seres sem alma que o perseguem para o ajuste de contas. Traz poucas novidades nos golpes.

ICE SHOWER ↙ ↓ ↘ →, HP

ICE STATUE - → ↘ ↓ ↙ ← LP

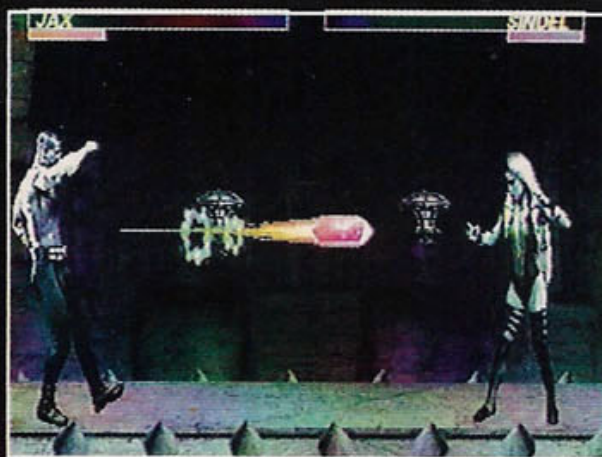
ICE - ↓ ↘ →, LP
SLIDE - ← (LP, BL, LK)
OPPONENT TOSS - → LP

Após terminar o game, aparece a relação dos atores e dos respectivos personagens que eles fizeram. Entre eles, **Smoke!**

PERSONAGEM SECRETO

Smoke, que fez sua estréia em MK2, está de volta. Ele aparece na tela de escolha de personagens, atrás do símbolo de MK3. Para lutar com ou contra ele, é preciso... he,he,he! Não descobrimos ainda, mas, provavelmente, deve ter alguma coisa relacionada com as aparições do rosto de um dos criadores do jogo, no canto inferior direito da tela. Enfim, é a fórmula usada no bom e velho MK2.

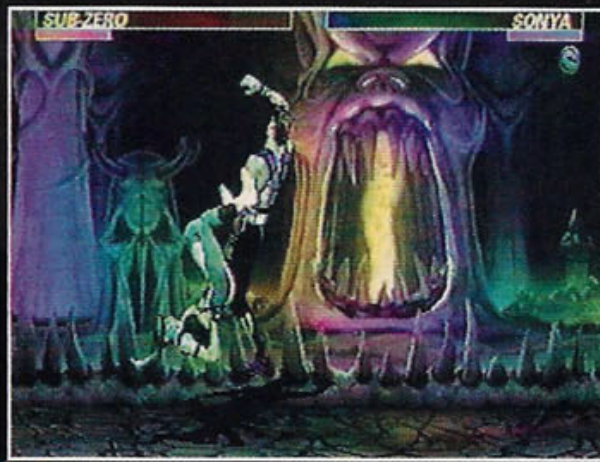
Jax

Lutador estilo Zangief, Jax apareceu pela primeira vez no MK2. Ele tentou convencer seus superiores de que a ameaça do Outworld estava próxima, mas não teve sucesso. Então decidiu preparar-se para as futuras batalhas, reforçando seu corpo com dois poderosos braços biônicos indestrutíveis. Curta seu golpe lança míssel (Gotcha) e sua corrida com soco (Dash Punch).

SINGLE FIREBALL - ← → HP

DASH PUNCH - → → HK

GOTCHA - → → LP
GROUND SLAM - Carregue LK

Sonya

Presa, acorrentada e inativa na segunda versão, Sonya foi resgatada do Outworld por Jax. De volta à Terra, faz dupla com seu salvador para deter as forças de Kahn. Ela usa os mesmos golpes do primeiro torneio, mas movida por seu ódio e ferocidade, desenvolveu um golpe novo e infernal. Experimente também o Bicycle Kick!

BICYCLE KICK - ← ← ↓ HK

RINGS FIREBALL - ↓ ↘ →, LP

AIR PUNCH - → ← HP
LEG GRAB - ↓ BL, LP

Cyrax

Ele é um dos ninjas cibernéticos preparados por Lin Kuei para encontrar e destruir Sub-Zero. Cyrax também é uma ameaça ao próprio Kahn, pois não possui uma alma para ser dominada. Ele é cheio de recursos eletrônicos, como lançar teias e bombas. Sabendo usar esses recursos, você pode conseguir ótimos combos.

EXPLODING TELEPORT - → → ↓ BL

ELECTRIC NET - ← ← LK

YELLOW GRENADE - Segure LP, ← ← HP
GRAB AND SLAM - → LP

COLINHA

Olha o MK aprendendo com Street Fighter. Durante as lutas, seqüências de golpes aparecem registradas na tela. Assim, se você fizer três golpes consecutivos, verá surgir sua marca e a porcentagem de energia que ela arrancou do adversário. Como no Street Turbo!

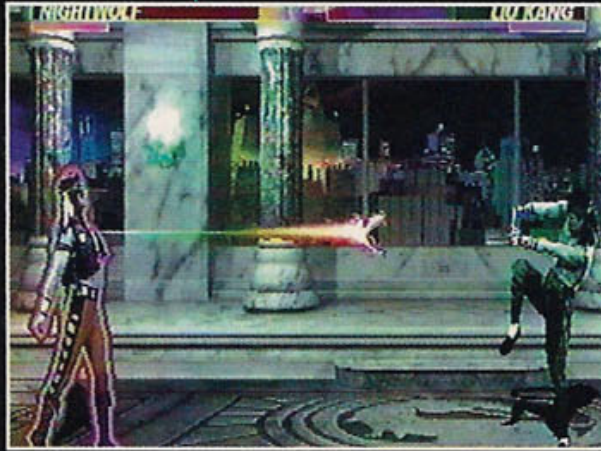
Seqüências de golpes e porcentagem de danos estampados na tela. Como em Street Turbo...

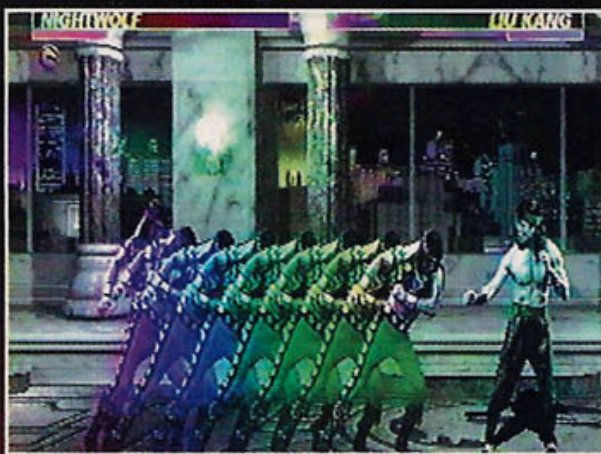
Sektor

Sektor era um humano treinado por Lin Kuei. Mas aceitou voluntariamente ser transformado em ninja cibernético pela fábrica de Cyrax, pois sem alma pode resistir à invasão de Shao Kahn. Ele usa vários tipos de mísseis e apavora com o Teleport: quando reaparece, dispara um poderoso dragon punch. No seu mortal, Sektor abre o peito, estica duas plataformas e esmaga o oponente

TELEPORT - → → LK

CHEST MISSILE - → → LP

HOMING MISSILE - → ↘ ↓ ↙ ← HP
MECHANICAL ARM - → LP (perto)

SHIELD - ← ← ← HK

Aparentemente pacato, este personagem descende de índios e trabalha pela preservação da cultura de seu povo. Mas após a invasão de Shao Kahn, pinta-se com as cores de guerra e invoca as magias de seus ancestrais para proteger sua terra. Seus golpes são bem primitivos, mas poderosos. O cara utiliza até arco-e-flecha.

SHADOW DASH - → → → LK

BOW & ARROW - → ↘ ↓ ↙ ← LP
HATCHET UPPERCUT - ← ↙ ↓ ↘ →, HP

Com a invasão do Outworld, este campeão de shaolin descobre que é o primeiro alvo de Shao Kahn. Mas isso não é capaz de intimidar Liu Kang, um dos mais poderosos defensores da Terra. Ele continua disparando os gritos que o consagraram nas versões anteriores.

BICYCLE KICK - Carregue LK

DRAGON KICK - → → HK

HIGH FIREBALL - → → HP
LOW FIREBALL - → → LP

Kabal

De origem misteriosa, o estreante Kabal é um suposto sobrevivente dos massacres de Shao Kahn. Duas coisas o mantém vivo: os respiradores artificiais em sua máscara e um ardente desejo de vingança. Utiliza um par de armas, tipo lanças em seus golpes e tem uma corridinha que deixa seus inimigos tontos e vulneráveis.

FIREBALL - ← ← HP

TORNADO DASH - ← → LK

SPEAR TOSS - → LP

Kung Lao

Os motivos que levaram Kung Lao para o novo torneio são desconhecidos. Será que ele continua fiel a Liu Kang? Tudo o que se pode perceber é que sua melhor arma ainda é seu afiado chapéu. Ele continua com a maioria dos golpes que usava em MK2. O grande mistério é sua história...

HAT THROW - ← → LP

FLIP PILEDRIVER - → LP

AIR KICK - ↑ (↓ HK)
TELEPORT - ↓ ↑

CENÁRIOS

São todos novos! A grande mudança é a ausência do The Pit. Como esta versão rola em uma cidade, todos os cenários são urbanos. Desta forma você luta, por exemplo,no cemitério, no metrô, na ponte e assim por diante.

Ganchos dados na tela do subterrâneo levam o adversário para as alturas. A luta continua lá em cima

Stryker

Líder de um grupo justiceiro (policiais clandestinos), Kurtis Striker viu sua cidade ser dizimada pela invasão de Shao Kahn. Truculento e destemido, usa a força corporal para combater o inimigo e é o mais humano dos personagens de MK3. Sua única arma é o cassetete dos tempos em que era policial de verdade.

BATON GRAB - →← LP

NIGHTSTICK THROW - → LP

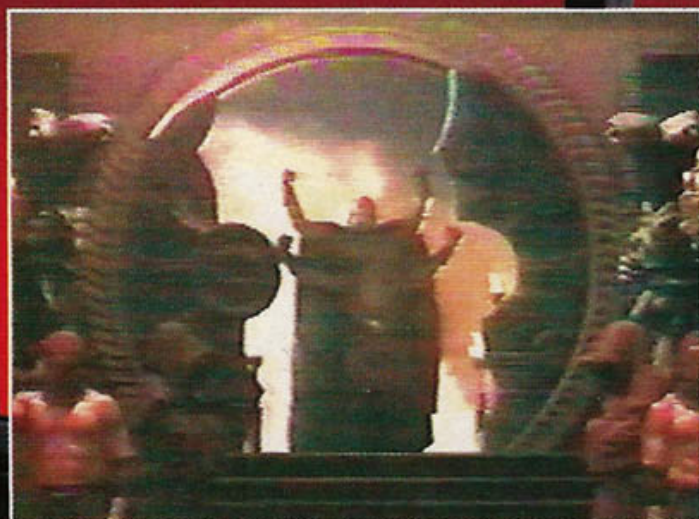
LOW GRENADE - → ↘ ↓ ↙ ← LP
HIGH GRENADE THROW - → ↘ ↓ ↙ ← HP
BATON THROW - → → LK

FILME, DESENHO E CIRCO: OVERDOSE DE MK3

As pretensões da Midway são bem claras: bombardear o mundo com MK3. Depois do arcade, que estreou em abril nos Estados Unidos, segue-se uma série de eventos nas mais diversas áreas para manter o título na boca do povo. Acompanhe:

Live Tour - Em junho começa a "turnê ao vivo", uma espécie de espetáculo circense com os atores que deram vida aos personagens de Mortal Kombat. Será uma demonstração de artes marciais cheia de efeitos especiais. O circo se apresentará inicialmente em Chicago, Los Angeles, New York e Orlando.

Os americanos verão apresentações de lutas ao vivo com os atores de MK3. Olha aí a Sonya: demais!!!

Filme - Em agosto estréia Mortal Kombat - The Movie nos cinemas americanos. O filme promete: segundo os produtores, ele consumiu um orçamento de 40 milhões de dólares, gastos com avançados efeitos especiais, locações na Tailândia e cenários sofisticados. A história do torneio Mortal Kombat será contada com todos os seus personagens — incluindo os novos, como Motaro.

Cenas do filme Mortal Kombat, com estréia prevista para agosto nos EUA

Desenho - Previsto para julho o lançamento do Home Animated Vídeo, desenho animado com os personagens MK3 em videocassete. Algumas das cenas já divulgadas mostram animações tridimensionais, bem ao estilo *virtua*.

Sub-Zero, ainda com máscara, manda seu raio congelante no desenho animado

Uma das cenas animadas de MK3 com gráficos poligonais, distribuídas pela Midway junto com o desenho animado

Olha quem voltou! Lutador do primeiro MK, Kano aparecia apenas acorrentado em MK2. Tido como morto, foi encontrado vivo do outro lado do portal do Outworld, de onde já havia escapado uma vez. Kano convenceu Kahn a poupar sua alma. Em troca, ele ensina como usar as armas da Terra.

SWORD THROW - → ↘ ↓ ↙ ← HP

SWORD DASH - ← ↙ ↓ ↘ →, HP

CANNONBALL - Carregue LK

Shang Tsung

Seguidor-mor do imperador, ressurge mais moço e ainda mais perigoso. Com seus poderes, Tsung é um importante elemento na estratégia de Shao Kahn para dominar a Terra. Seu poder de transformar-se em outros personagens continua o mesmo, mas as transformações são mais difíceis de se fazer. Seus golpes estão iguais aos de MK2, acrescidos de uma nova magia subterrânea.

FIRE ERUPTION - ↓ → ← ← LK

ROLLING THROW - → LP

ONE FLAMING SKULL - ← ← HP
TWO FLAMING SKULLS - ← ← → HP
THREE FLAMING SKULLS - ← ← → → HP

Transformações de Shang Tsung
Liu Kang - 360° no direcional
Sheeva - → ↓ ↘ LK
Cyrax - BL 2x
Night Wolf - ↑ ↑ ↑ ↑
Sub-Zero - → ↓ ↘ HP
Jax - → → ↓ LP
Stryker - ← ← → → HK
Kano - ← → BL

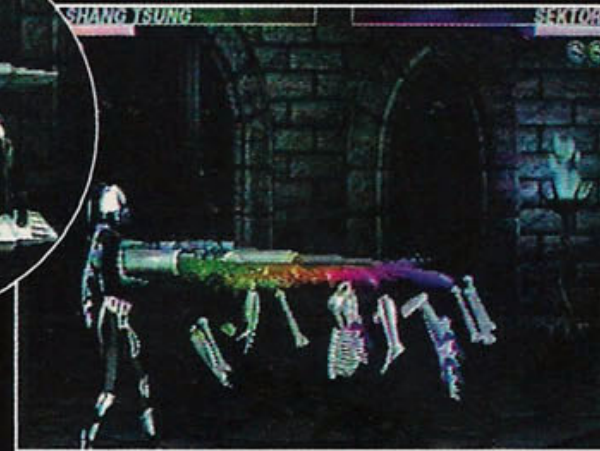
MORTAIS

Estes são os primeiros que descobrimos

SONYA

Kiss of Death (Beijo da morte) - qualquer distância, ↓ ↓ ↓ → LK

CYRAX

Sektor Compactor - À média distância, ← ← ← HK

OS CHEFÕES

MOTARO

Goro e Kintaro parecem saídos do jardim da infância perto de Motaro. O centauro é o primeiro chefe. Com sua cauda, é capaz de jogar qualquer adversário no chão. Nós o derrotamos com o Teleport Stomp da Sheeva.

Cuidado com Motaro e sua cauda metálica: ele joga o adversário ao chão num um piscar de olhos

SHAO KAHN

O terrível Kahn surgiu em MK2, mas falava muito e batia pouco. Agora o cara enraiveceu, está cheio de magias e fortíssimo. Para derrotá-lo, escolha um lutador com magia: é a única forma de mantê-lo à distância. Use raios congelantes e socos fortes, rapidamente. Não dê tempo a ele para defesa ou será o seu fim.

Não dê moleza! Magia atrás de magia para acabar com o vilão. Bobeou... dançou!

QUEM LUTOU ONDE?

A saga de MK atingiu nesta versão 28 personagens. Confira a lista de participações:

	MK	MK2	MK3
GORO	●		
RAIDEN	●	●	
JOHNNY CAGE	●	●	
REPTILE	●	●	
SCORPION	●	●	
JADE		●	
BARAKA		●	
KINTARO		●	
KITANA		●	
MILEENA		●	
NOOB SAIBOT		●	
SONYA BLADE	●	● (amarelo)	●
KANO	●	● (amarelo)	●
LIU KANG	●	●	●
SUB ZERO	●	●	●
SHANG TSUNG	●	●	●
SMOKE		●	●
JAX		●	●
KUNG LAO		●	●
SHAO KAHN		●	●
KABAL			●
MOTARO			●
NIGHT WOLF			●
CYRAX			●
STRYKER			●
SINDEL			●
SEKTOR			●
SHEEVA			●

O sinal ● (amarelo) indica lutadores com os quais não é possível lutar nessa versão do jogo.

MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

MOTOCROSS CHAMPIONSHIP
Sega

Corrida - 1 ou 2 jogadores
Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	4
SOM	3
DESAFIO	4
DIVERSÃO	3
JOGABILIDADE	2
ORIGINALIDADE	3

O software foi mal finalizado. Por exemplo: às vezes, mesmo passando longe das poças, você corre o risco de tomar um bom banho

COMANDOS

A	Freia
B	Acelera
C	Soca pra direita
C + ←	Soca pra esquerda
C + ↘	Chuta pra direita
C + ↙	Chuta pra esquerda
Direcional + ↑	Empina
Direcional + ↓	Inclina pra ganhar impulso

Às vezes, na pressa de fazer lançamentos, as softwarehouses acabam produzindo jogos ruins. Motocross Championship é um bom exemplo de pisada na bola. Apesar dos belos gráficos de fundo, as motos do jogo mais parecem bicicletas. O som é estranho e a jogabilidade, quase nula. Que papelão, hein, dona Sega? Não dava pra caprichar mais um pouquinho?

MOTOS E PISTAS

As corridas rolam no interior de "estádios" e, como não poderia deixar de ser, dá pra sacanear com os oponentes empurrando-os para fora da pista. Há apenas duas opções, Practice e Season. Na primeira você pilota a moto que quiser, entre as três possíveis: 125 cc, 250 cc e Super Bike. A diferença básica entre elas é só a velocidade. Quanto mais rápidas, mais difíceis de controlar. Na opção Practice também é possível escolher uma das 12 pistas para pilotar. A Season é o campeonato completo. Para terminá-lo é preciso correr as doze pistas três vezes — cada qual com uma moto.

Na largada não entre no bolo. Espere um pouquinho e saia queimando pela esquerda, já tomando a ponta

Para não tomar banho de lama há duas alternativas: passar por ela empinando ou devagar sem virar

Correndo contra um amigo a tela fica bipartida, na diagonal

Fique longe dos adversários para não levar um capote. Se algum concorrente tentar derrubá-lo, distribua porradas com os pés ou com as mãos

PREMIAÇÃO

Suas chances são boas. Dos doze pilotos que disputam as provas, só os dois lanterninhas não faturam prêmios em dinheiro. Mas apenas os três primeiros colocados terminam a corrida cercados de gatinhas — os outros nove têm que aturar uma tela com um careca mal-encarado. Cai fora!

Agora sim: nada como uma mulherada para levantar o astral depois de uma corrida empoeirada

MANOBRAS RADICAIS

Como o que vale aqui é grana, fazer acrobacias aéreas ajudam você a se colocar melhor na tabela do campeonato. Arrisque manobras radicais sempre que puder.

Você pode detonar chutes e socos em pleno ar e tirar mais um do páreo

Derrapar nas curvas e virar a direção de lado durante os saltos também impressionam. Yes, yes, yes!

KNUCKLES CHAOTIX
Sega

Aventura - 1 ou 2 jogadores
24 Mega

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

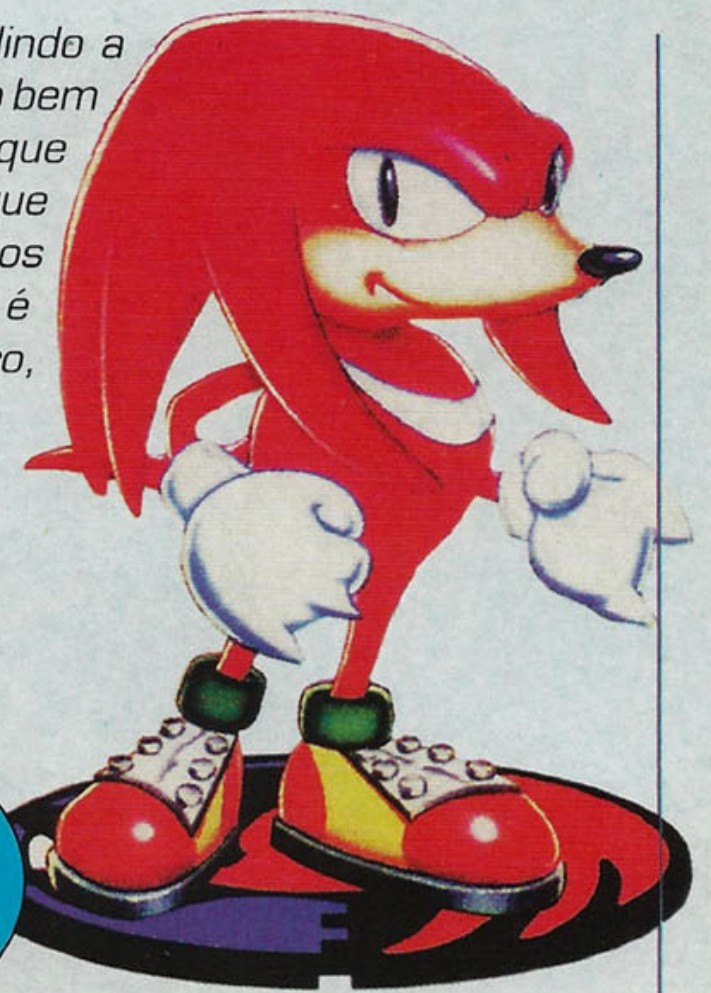
A Sega exagerou nas cores e cenários e o resultado cansa a visão. Além disso, a velocidade às vezes diminui demais. Num jogo no estilo "Sonic" isso é um pecado mortal

NOVIDADE

Em Scenario Quest rola um sorteio das fases. Assim, cada vez que você joga, a seqüência de fases é diferente

COMANDOS

A	Chama o amigo (custa 10 argolas)
B	Puxa e joga o seu parceiro
B + ↓ ou ↑	Corrida do Ring Power
↓ + C várias vezes	Corrida Sonic
C	Pulo
C + Direcional	Grudar/Subir paredes
C e, no ar, C segurado	Voar

O equidna Knuckles ganhou seu próprio game, dividindo a ação com outros amigos. Mas o bicho não se deu tão bem quanto Sonic e o game ficou meio chato, embora seja melhor que a média. O cart segue o esquema que consagrou Sonic, só que de uma maneira desleixada. Os cenários apresentam poucos inimigos e passagens secretas e até a lendária velocidade é comprometida em muitos momentos. Se você gosta do gênero, experimente. Pelo menos até sair outro cart do Sonic...

ESTRÉIA AMEAÇADA

Knuckles é o guardião de Carnival Island, um enorme parque de diversões com as últimas novidades tecnológicas. Mas na véspera da inauguração, ele descobre que o eterno estraga-prazeres Dr. Robotnik preparou mais uma das suas. O vilão precisava de combustível para sua nova engenhoca e a Power Emerald, que é responsável pela energia do parque, serve perfeitamente para o serviço. Além disso, aprisionou os amigos de Knuckles. Mas o eqüidna descobre que pode libertar um amigo de cada vez, usando o Ring Power, que une os parceiros como um elástico mágico. Knuckles deve trabalhar rápido, pois sem energia o parque não poderá abrir. Go!

TREINO PARA OS COMANDOS

Você define em qual das 4 áreas quer treinar

Você pode jogar sozinho ou com um amigo. Se estiver só sentirá dificuldades, pois muitas vezes você escolhe uma direção e seu companheiro parece escolher o sentido oposto. Talvez por isso, a Sega colocou o modo Training. Nele você escolhe um dos quatro estágios disponíveis, escolhe um personagem e segue em frente com ele e o Knuckles. Por ser um treino, as fases de bônus e os inimigos ficaram de fora. A brincadeira acaba quando você termina a fase ou quando o relógio bate em 10 minutos.

JOGO E APRENDIZADO

Ao começar o Scenario Quest (o modo da história), você opta pelo salvamento manual ou automático do game. Depois rola uma sessão de Practice, para aprender os movimentos e você é convidado a repetir os comandos. Após o aprendizado, você entra no jogo. Como sempre, os itens estão em televisores e você deve pegar o maior número possível de argolas. Com pelo menos 20 argolas você entra na fase de bônus e, com mais de 50 vai para o bônus especial.

Preste atenção na demonstração para ver o que é possível fazer com seu amigo. Mui amigo!

No bônus especial pegue as 4 pedras azuis ou vermelhas e desvie das pretas. Tome cuidado com os buracos e pegue argolas para aumentar o tempo

Na fase de bônus, você "navega" em meio a um monte de itens. Não bata no Exit (saída) senão a brincadeira acaba. Dá para descolar vidas e muitas argolas

SURGICAL STRIKE
Sega
Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Dá para o gasto, mas se houver algo melhor na locadora, não exite.

COMANDOS

A	Metralhadora
B	Míssil
C	Direção
Start	Pausa/Aciona mapa

Em 1998 começa uma era de guerras no Oriente. Os inimigos são terroristas altamente treinados que se misturam à população civil. Não há fronts nem tréguas. Para tentar deter os conflitos, o Ocidente intervém com uma equipe chamada Surgical Strike. São soldados com equipamentos avançados e armas estraçalhadoras e vão dar tudo de si para vencer. Deu pra assustar? Este é o game que a Sega traz para o Sega CD e o 32X. Pena que toda a emoção da trama vai para o espaço no jogo. As imagens são borradas demais e, como a maioria das cenas é de explosões e afins, o jogador quase não enxerga nada além de um borrão vermelho na tela. Para finalizar, os atores não convencem. Mas se o leitor adora detonar tudo, vá à luta.

JOGO RÁPIDO

Very easy! O game tem apenas três missões. Ao começar cada uma, você aciona um mapa com o Start e vê seus alvos. Seu tanque é a marca verde. Use a munição com cuidado pois não há itens de reposição pelo jogo: acabou, já era. São seis personagens que pintam nas animações, mas isso é só papo, pois você não escolhe com quem joga. Importante: atire nos alvos grandes com o míssil e nos menores – e isso inclui os terroristas – com as balas comuns.

MISSÃO 1

O mapa assinala os três foguetes que são seu alvo. Eles estão muito bem protegidos. Comece passeando pela cidade e acione o mapa sempre que estiver perdido.

Não marque bobeira babando pela louraça. Surge logo um bonitão pra te apagar

Atire nesse alçapão logo de cara. Ao se abrir, ele libera um míssil e aí... bau! bau!

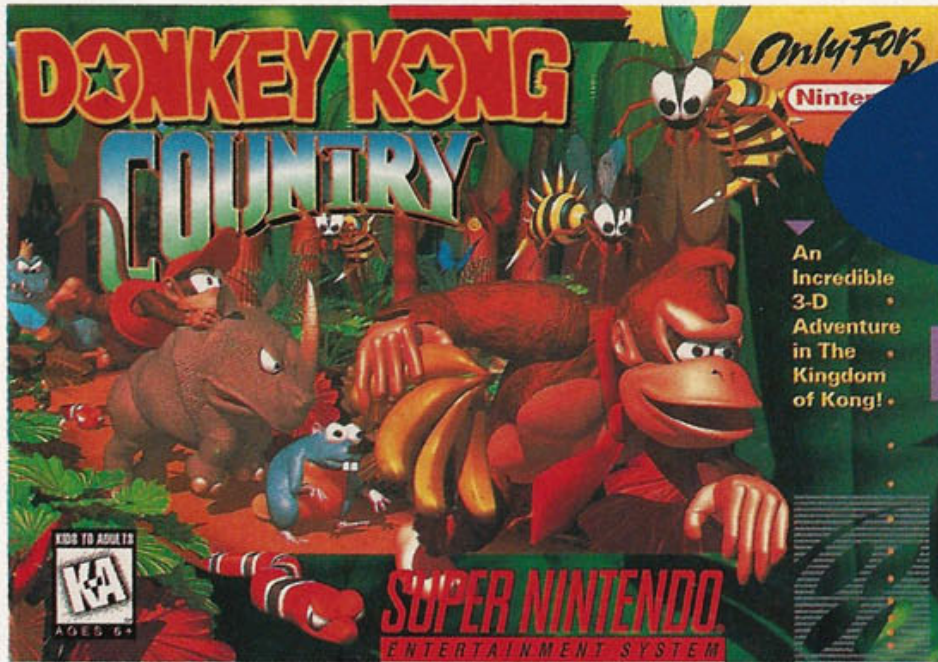
MISSÃO 2

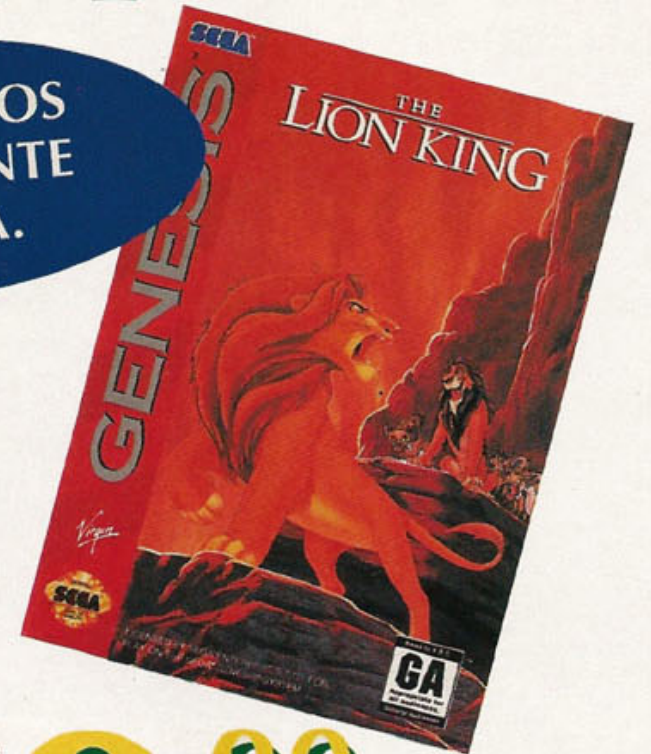
Kabul, o líder terrorista, escondeu três supertanques num esconderijo subterrâneo. Encontre-os e acabe com a alegria dos "alibabás".

Observe bem o mapa para memorizar o caminho. Veja que um dos tanques está numa espécie de túnel (parte marrom escura)

Além dos tanques, alguns helicópteros merecem sua atenção. Transforme-os em sucata

FERAS EM PERIGO DE EXTINÇÃO!

Donkey Kong Country.
Mais de 6 milhões de cartuchos vendidos nos EUA, totalmente esgotado no Brasil. Aventura com 32 mega e 100 níveis com imagens tridimensionais e inteiramente desenhado no computador. Para Super Nintendo.

IMPORTADOS DIRETAMENTE DOS EUA.

Lion King.
Grande sucesso no cinema. 24 mega, 10 níveis de ação. Animado nos estúdios Disney. Inclui músicas do filme.

MOTIVO: R$ 79,90 cada

Super Street Fighter II.
24 mega. Simulador de briga de rua com 12 lutadores, cada um com seu elenco de golpes. Para 2 jogadores simultaneamente.

Mortal Kombat II.
Simulador de luta com 12 personagens, 24 mega. Inclui os lances sangrentos e fatais da versão para Arcade. Para 2 jogadores simultaneamente.

NBA Jam Tournament Edition.
Inclui os 27 times da NBA, 24 mega. Permite substituições de jogadores. Controle total para até 4 jogadores ao mesmo tempo.

Pagamento com Cartão de Crédito/Entrega garantida.
Para Super Nintendo ou Mega Drive.

Preço válido para apenas 1 unidade por pessoa física, enquanto durar o estoque.
Cartuchos compatíveis com consoles originais, Super Nintendo ou Mega Drive, fabricados no Brasil ou EUA.

Ligue já
0800 240-240
LIGAÇÃO GRATUITA
e receba em sua casa.

DIRECTSHOPPING

BARKLEY SHUT UP AND JAM 2
Accolade

Esporte 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	3
SOM	3
DESAFIO	3
DIVERSÃO	3
JOGABILIDADE	4
ORIGINALIDADE	3

O basquete de rua é uma mania nos EUA e os games do tipo JAM agradam mais que os do basquete oficial. Neste há uma falta grave: não dá para jogar com Barkley, só contra ele

COMANDOS

A com bola	Arremessar
A sem bola	Pular
B com bola	Passar
B sem bola	Roubar
C	Cotovelada

A segunda versão de Barkley Shut Up and Jam é melhor que a primeira. É isso mesmo cara! Ela veio com menos opções e jogabilidade mais simples, mas manteve a ginga dos crioulos americanos. O resultado é um cart mais gostoso de jogar que o anterior.
Charles Barkley foi descoberto encestando numa quadra de várzea e hoje é um dos maiores ídolos jogando no Phoenix Suns. Mas, no game, você não vai ter o prazer de jogar na pele do Godzilla – como Barkley é conhecido nas quadras – apenas contra ele. Será que você é fera, cara? Shut Up quer dizer "cale a boca" e Jam significa "dar uma cancha". E é este o espírito do game. Shut Up and Jam, man...

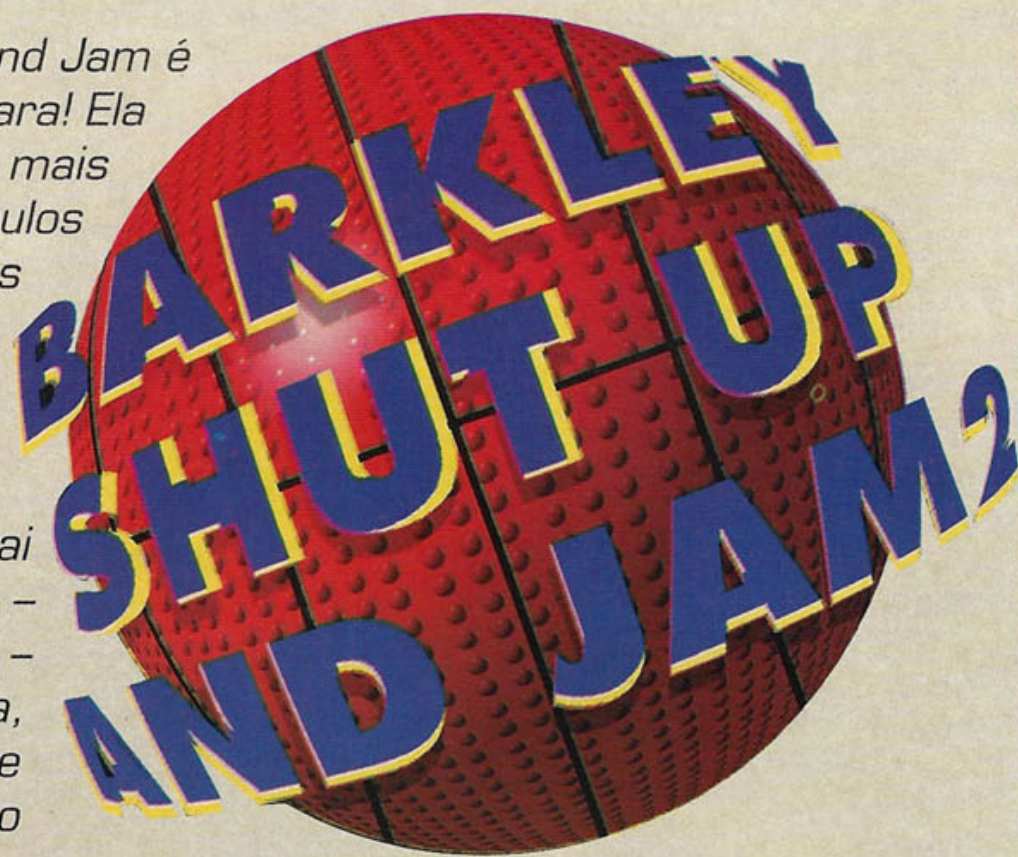
MODOS DE CESTA

Na tela do menu principal você escolhe entre Tournament e Exhibition. No Options, seleciona a duração das partidas em pontos – 21ou 50 – e tempo de 3 ou 5 minutos por quarto. Além disso, pode ver o score (Display Status) e os melhores do ranking (Display Top Players).

EXHIBITION

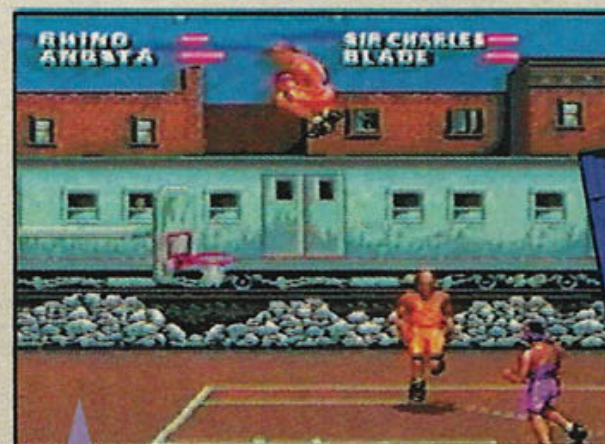
Modo para 1 ou 2 jogadores. O esquema de jogo é o mesmo, mas rolam diálogos malacos durante todo o tempo e jogadas bem engraçadas, como quebrar o aro da cesta.

Vale arremessar de uma cesta a outra. Mas vai ter um oponente impedindo o ponto

Sua pontuação na parte inferior da tela só aparece quando você encesta

CAMPEONATO AMISTOSO

No Modo Tournament as partidas acontecem em cenários de subúrbio em diversas cidades. Abrindo a tela do Tournament você encontra Resume (para salvar o jogo) e New Tournament, para iniciar um novo. As partidas são sempre disputadas no 2 X 2 e você joga contra o computador. No 1 PL você não movimenta seus dois jogadores. No 2 PL vs. COOP você controla os dois, apertando C quando não estiver com a posse de bola. No modo Tournament NÃO DÁ pra jogar com um amigo, ok?

Brooklyn é o primeiro cenário do campeonato. Cuidado com Barkley: ele está sempre na equipe adversária e atrapalha um bocado

A descontração sempre presente: o oponente dança na quadra pra tirar uma com você

Impossível mas bem legal: o cara dá cambalhotas no ar

Ao final da disputa, aparece uma tela com o desempenho de cada jogador

Grandes enterradas, desta vez em Chicago

AO COMBATE !!!

PROMOÇÃO Caribe INESQUECÍVEL

Consulte a PCI ou as revendas autorizadas.

NOVOS LANÇAMENTOS

Games p/ PC, AMIGA e AMIGA CD32

PC: Disquete e CD-ROM

AMIGA CD32

R$ 450,00

CD32 o 1° Console de Jogo de 32 BITS

A PCI selecionou os mais incríveis jogos, que farão você viajar pelo corpo humano, lutar contra o Cartel das drogas na América Latina, fazer manobras radicais num caça na Bósnia ou participar de uma missão interestelar. Combinando a estrutura de jogos de fliperama com simulação de vôo, os dois novos lançamentos da PCI: MICROCOSM, um dos melhores jogos de aventura e TFX, o mais sofisticado simulador de combate aéreo para PC, irão transformar seu PC numa verdadeira máquina de aventuras e emoções. Conheça nossos outros títulos de aventura, ficção, estratégia, ação e simulação ligando para nosso TELEMARKETING SAC PCI - 0800-141516 - Ligação gratuita para todo território nacional, ou nos locais abaixo.

Onde Encontrar: Lojas Americanas (Território Nacional) - São Paulo (011): Mappin - Microtime (257.9577) Greensmart (959.2354) - Arte Phatum (965.5328) - Mercurytronic (299.0339) - Livraria da Vila (814.5811) Campinas (0192): Mappin - Multi Byte (54.2507) - Rio de Janeiro (021): Newco do Brasil (325.1986) Galáctica (325.3481) - Silbeni (413.3228) - Curitiba (041): Canal D (254.8144)

NÓS FAZEMOS O FUTURO.

Caso algum jogo esteja esgotado em um dos nossos revendedores, ligue para nosso telemarketing.

SKELETON KREW
Core Design/ U.S. Gold
Ação/Espacial
1 ou 2 jogadores
16 Mega

Tinha tudo para ser um jogaço, mas escorregou no tomate. Tem poucas telas e som fraquinho

SKELETON KREW

Que dureza! Ossos e mais ossos dão o clima neste game espacial, criado pela Core e lançado pela US Gold, com uma das ações mais rápidas dos últimos tempos, pricipalmente no Mega. O esquema lembra carts como Soldiers of Fortune e Zombies Ate My Neighbours. O estilo é como o bom e velho Contra, mas com visão em perspectiva. É um joguinho legal e vale a pena pegar na locadora.

Animações da abertura: de cara você saca o belo visual do game

A HISTÓRIA

MonstroCity foi tomada pela DEAD Inc., uma organização que utiliza computadores e formas de vida mutantes conhecidas como Psykogenics. Forças militares chamadas Skeleton Krew foram convocadas para acabar com os Psykogenics. Você é um dos três mercenários ossudos e deve encarar a missão. Sua recompensa? Grana, fama e o fim da raça Psykogenic.

★ **Atire em qualquer marca estranha e incomum nas paredes: podem ser portas!**

OSSOS DUROS DE ROER

Os gráficos de Skeleton Krew estão realmente coloridos e brilhantes, como pouco se viu no Mega. Mas há apenas seis telas diferentes e poucas fases. O som é muito limitado e os efeitos de bombas explodindo, por exemplo, são hilariantes e não combinam com nada no cart. Destaque para o modo dois jogadores, que é o mais gostoso para debulhar.

HERÓIS CADAVÉRICOS

O Skeleton Krew é formado por três tipinhos bem característicos. Veja a ficha de cada um e escolha o seu

JOINT

Data de criação: 2034
Altura: 1,96 m
Peso: 228 kg
Arma: Blaster Gun
Membro Krew nº: 2059

Joint é um ótimo personagem no estilo atira primeiro e escapa depois.

SPINE

Data de criação: 2031
Altura: 1,93 m
Peso: 108,9 kg
Arma: Plasma Beam
Membro Krew nº: 2050

Personagem bem acabado, Spine é o típico herói médio: nas forças, nas armas e desempenho

RIB

Data de criação: 2039
Altura: 1,83 m
Peso: 63,5 kg
Arma: Triblast Trasher
Membro Krew nº: 2058

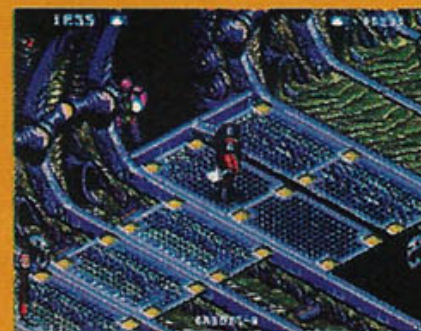
A gatinha – se é que se pode chamar um esqueleto assim – não tem bons armamentos, mas é a mais rápida

MONSTROCITY

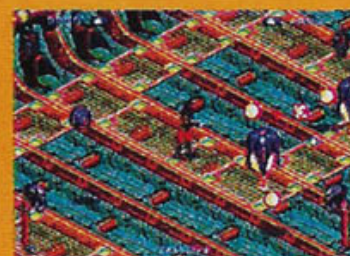
Jogando com um dos personagens bem armados, você consegue detonar este pelotão e sair ileso

Ao encarar este sub-boss, atire alternadamente nas laterais de sua cabeça e no seu motor

Mantenha-se em movimento para não ser atingido por este tiro de Energy Beam

PLANETA VÊNUS

Em cada entrada lateral há um ou mais núcleos de computadores para você destruir. É a única maneira de voltar para MonstroCity

Outros computadores estão escondidos em passagens subterrâneas bem guardadas por inimigos estúpidos. Não dê moleza!

Destrua o computador principal enquanto os inimigos não estiverem olhando

NOVO

DinOvo

SPACE

RECHEIO LIQUIDO

TUTTI-FRUTTI

TANGERINA

BOLIN BOLA

chicle de bola

ARCOR

METAL WARRIORS
Konami

Ação - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Apesar da tonelada de comandos, o game não é muito complicado. Suas missões são legais e os gráficos estão acima da médiá. Vale conferir

Em conjunto com a LucasArts, a Konami traz um ótimo game de ação no esquema de missões, com gráficos nítidos e cenários sem exagero de elementos. O resultado é um jogo com desafio regular, além de sete opções de música e efeitos sonoros que animam o jogador. O game traz dois modos de ação e, para jogar sozinho, são nove missões no esquema de labirintos. No modo para dois jogadores, os colegas podem treinar em cada um dos seis robôs nos cenários que pintam nas missões.

CURTA COM 3D OS ÓCULOS

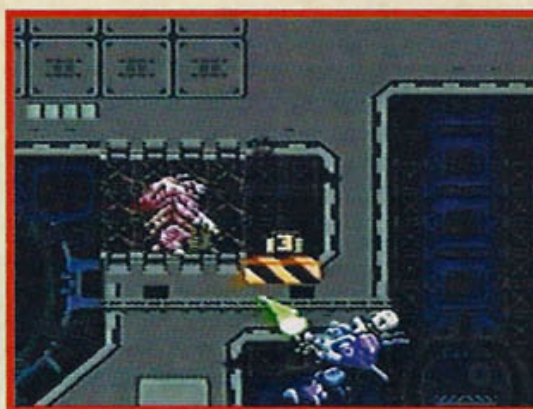
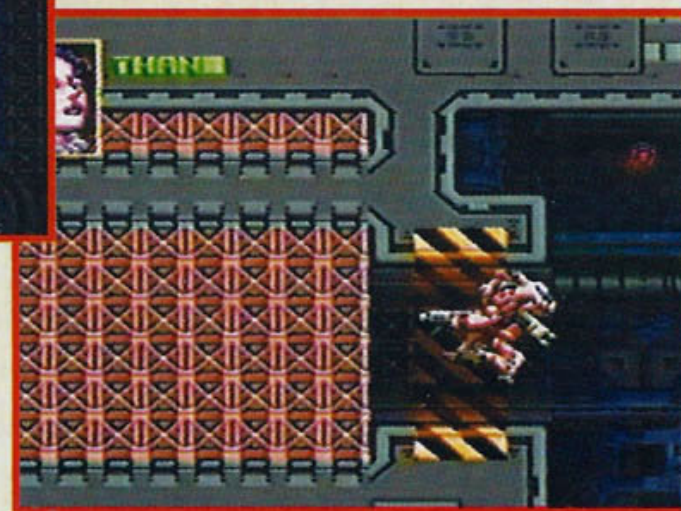
ROBÔS FUTURISTAS

Século 21, a Terra tem um único governo pacífico e democrático. A tecnologia avançada garante boa qualidade de vida mas, em mãos erradas, pode trazer sérios problemas. Venkar Amon, líder da força de oposição Dark Axis, quer possuir os super-robôs, principal defesa militar do governo. Você será um agente especial destacado para realizar missões difíceis a fim de desmantelar os planos da Dark Axis. Boa sorte!

SEIS ROBÔS

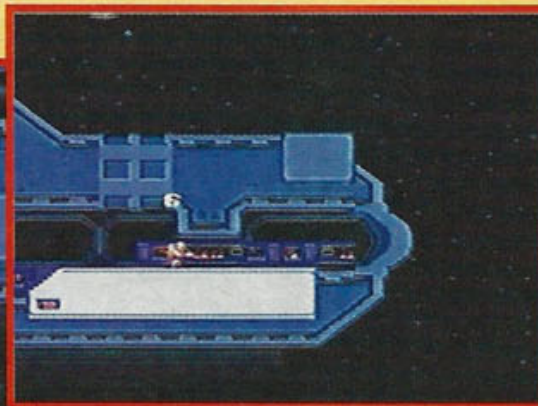
No começo do game você "veste" o robô Nitro. Durante o game, pintam outras carcaças para momentos mais difíceis e até outro Nitro, caso o seu já esteja sem energia. Em toda missão, você começa com o Nitro. Cada robô tem comandos diferentes. Espalhadas pelos corredores das fases, o robô encontra caixas, que podem conter itens de energia ou armas de efeito temporário. Algumas têm números, de 1 a 4, que aumentam o poder de tiro de sua arma.

MISSÃO 1 - RESCUE AT AXIS 5

Tarefa bem fácil pra começar. Resgate Marissa, agente que foi aprisionada pelo inimigo. No caminho você encontra PORT, espécie de esteira rolante que dá caixas, em várias telas.

As armas com números são as mais poderosas. Como esta, número 3, que derruba até paredes

Uou! Eis a agente Marissa, resgate-a e encare a próxima missão

MISSÃO 2 - BOARDING PARTY

Esta rola dentro de uma estação espacial inimiga. Suas boas-vindas serão dadas por guardas fortemente armados.

Seu objetivo é chegar até a ponte desta nave

A letra G lhe dá uma supergranada

A partir da Missão 3, você percebe que há muitas portas fechadas, impedindo-lhe de pegar um novo robô ou acionar algum mecanismo de passagem. O segredo é desligar as chaves com a inscrição ON. Para isso siga o cabo de força, que fica piscando

MISSÃO 3 - WAR ON THE ROCK

Impedir que a principal estação geradora de força da Terra seja destruída é seu "dever de casa". Bem no comecinho, suba à esquerda e ganhe o número 3. Volte com tudo pra direita e comece a fuçar a fase.

Impedido de pegar o Havoc (já que a porta está fechada) desligue a chave e volte ao novo robô, mais poderoso

Você precisa desligar a chave mas seu robô não passa. Seja esperto: desça, mate o carinha ao seu lado – senão ele rouba seu robô – e prossiga

Já na pele de Prometheus, seu objetivo é proteger os Cores e, depois, voltar ao hangar. O robô é lento, porém o mais forte

MISSÃO 4 - SHIP DEFENSE

Nesta etapa você deve proteger uma nave do governo do planeta. Ela possui quatro grandes turbinas que estão sendo atacadas por forças inimigas. Para completar a missão basta defender e deixar intacta uma das turbinas e esquecer as demais.

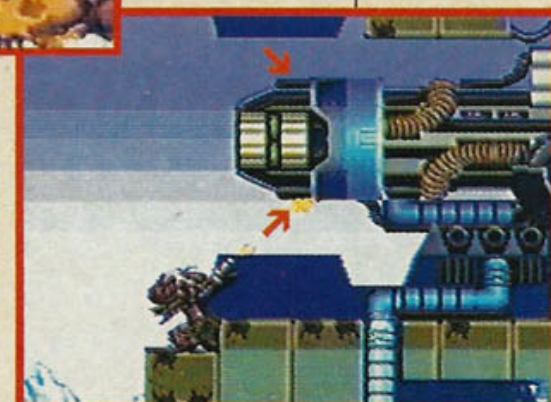
Letra S especial que dá tirinhos de granadas teleguiadas

Seguindo pra direita, pinta energia

MISSÃO 5 - FRONTAL ASSAULT

Destruir um superpotente canhão inimigo é a missão da fase. Você estará na gélida região do Alasca

Comece estourando o chão com um belo tiro e desça para pegar o número 2. Suba e encare a fase

Ao chegar à ponta do canhão, fique no canto esquerdo e atire primeiros nas duas caixas de controle superior e inferior (indicadas na foto). Somente depois atire no centro

COMANDOS

Aperte select para sair de qualquer robô e atacar à pé

NITRO

B	Voar/pular
Y	Atirar
A	Espadada
L	Usar arma encontrada na caixa
R	Escudo (impede tiro)
X	Escudo (possibilita tiro)

HAVOC

A	Gancho
B	Voar
Y	Atirar
X	Correr
R	Defesa
L	Usar arma encontrada

PROMETHEUS

A	Lança-chamas
B	Criar blocos
Y	Atirar perto
Y segurado	Atirar longe
X	Granadas
L	Usar arma encontrada
R	Defesa

BALLISTIC

A	Rolar
B	Pular
Y	Atirar
R	Defesa
X+↓	Canhão de Plasma
L	Usar arma encontrada

SPIDER

A	Libera drones
B	Pular
Y	Atirar
X	Criar barreira
L	Usar arma encontrada
R	Ficar invisível

DRACHE

A	Atirar pra direita
B	Atirar pra baixo
Y	Atirar pra esquerda
X	Atirar pra cima
L	Usar arma encontrada
R	Escudo

CAPTAIN COMMAND
Capcom

Ação -1 ou 2 jogadores
16 Mega

GRÁFICO	4
SOM	3
DESAFIO	3
DIVERSÃO	3
JOGABILIDADE	4
ORIGINALIDADE	3

O game perdeu detalhes, o sangue e alguns golpes, como os que usavam a parede como apoio. Em compensação, o visual é idêntico.

COMANDOS

A	Ataque especial (gasta energia e cada personagem tem um ataque diferente)
B	Pula
Y	Soco
→→, B e depois Y	Corrida com ataque

CURTA COM 3D OS ÓCULOS

Sim, mais um papa-fichas que invade os lares da galera do Super NES. O esquema é idêntico ao do arcade, mas alguns personagens trocaram de nome: o ninja Guinza virou Sho e Mak agora se chama Jennety. Em termos de mudança, a que mais incomoda é a inexplicável ausência de sangue. Até quando teremos que aturar este falso moralismo? Mesmo assim, se você curte o estilo "porradas urbanas", experimente pois o game é muito legal.

CAPITÃO COMANDO

Quando o seu personagem morre, pinta a possibilidade de trocar o lutador

COMPANHEIROS DE PANCADARIA

Dá pra jogar sozinho e a dois. Para comandar, você tem 4 personagens: Captain (Captain Commando), Jennety (Mummy Commando), Sho (Ninja Commando) e Hoover (Baby Commando). São 3 níveis de dificuldade e pintam caixas e latas que escondem armas (com vida limitada) e itens de comida, para repor energias.

CITY

Sempre estoure as caixas e latas para encontrar armas e itens de comida

O pimeiro chefe é Dolg. Encha o cara de bordoadas e tome cuidado com suas joelhadas voadoras

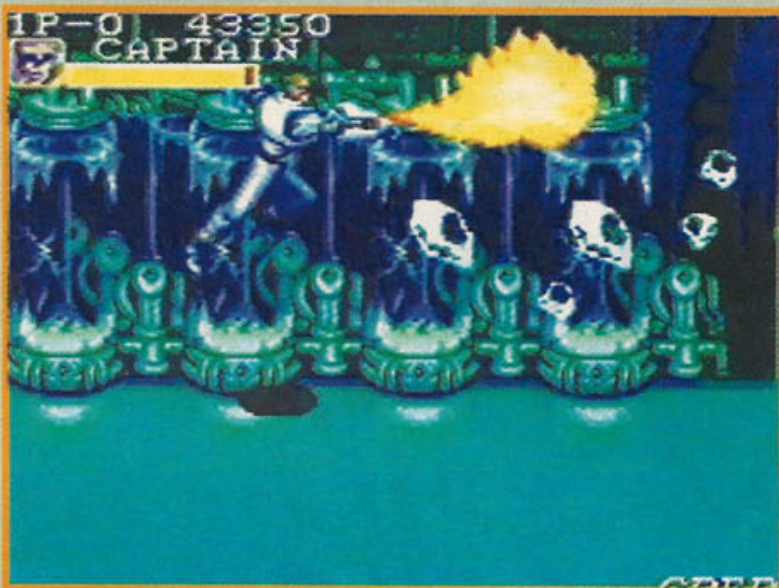
MUSEUM

Shtrom Jr é o chefe da fase. Posicione-se ao seu lado e desça porradas. Boiada !

NINJA HOUSE

O ninja azul é cheio das graças. Fica o tempo inteiro jogando bombas e estrelinhas. Acabe com a alegria do cara!

Detonar o chefe Yamato é moleza. Cheque junto e solte o braço

CIRCUS

Antes de enfrentar o chefe Monster, estoure os vidros para ganhar pontos. Desvie das suas investidas e jogue fogo nele (corrida com ataque de Captain)

SEAPORT

Agora o lance é dar uma surfada. Aproveite para pegar itens também. Quebre as placas do caminho para não quebrar a cara

O seu tempo é limitado para detonar o velho Dr. T. W. Fique no canto direito dando porrada e não tem erro

AQUARIUM

Shtrom e Druk são os chefes da fase. Os caras são bem chatos e atacam com um monte de capangas. Grude e encha-os de bolachas

UNDERGROUND BASE

Hoover não brinca em serviço e dá uns pilões legais. Agarre, pule e aperte Y no alto. Use esta tática para debulhar o chefe Blood

ENEMY'S SPACESHIP

Este Doppel é um figura. O gordinho se transforma em 2 personagens e um deles é sempre o seu. Se estiver jogando a 2, ele se transforma em 3 personagens

CALLISTO

O último chefe é Genocide. Não se impressione com sua aparência nem com seu nome. Grude no figura e soque-o!

TIN STAR
Nintendo

Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Controlar apenas a mira foi uma boa sacada, pois você pode se concentrar na precisão. Cansa rápido, mas quem tiver joystick com Turbo vai se dar bem

COMANDOS

A ou B	Atira
Direcional	Mira
L, R, X ou Y pressionado	Acelera a mira

Santas porcas e parafusos, o velho oeste está infestado de robôs no novo game da Nintendo. E o que é melhor: a modernidade não estragou o charme dos saloons ou a poeira das vielas. Tudo está lá , intacto com sempre, só que habitado por robôs bem-humorados. Uma coisa legal é que, ao invés do joystick, dá para jogar com o mouse ou com a bazuca Super Scope. O jogo é divertido e desencanado e os jogadores rápidos no gatilho vão se ligar.

TIN STAR

CURTA COM 3D OS ÓCULOS

FAROESTE ORIGINAL

Tin Star é um game que consegue ser original. Basicamente é um jogo de tiro, só que é ambientado no velho oeste e os personagens são robôs (?!). Tin Star é o xerife de East Driftwood, um lugarejo que tem tido muitos problemas com a Bad Oil Gang, um bando de criminosos liderados por Black Bart, que pretende tomar conta da cidade. Apesar de não ser exatamente um exemplo de esperteza, Tin Star é um sujeito bem intencionado e rápido no gatilho. Sendo assim, nosso herói fará de tudo para acabar com os bandidos, afinal a cidade é pequena demais para eles...

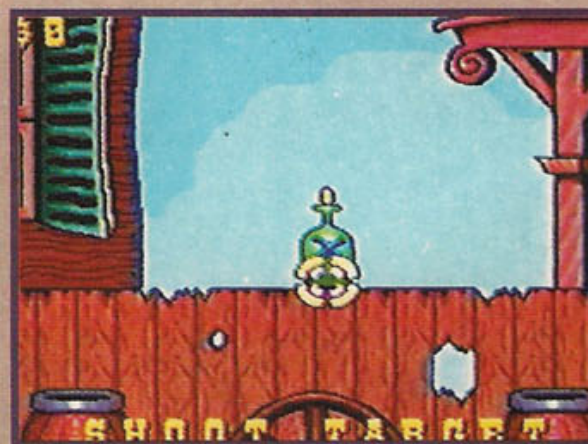
SHOOT STARS

Dependendo da sua performance, o game oferece um bônus. A roda vai começar a girar e você deve acertar as estrelas sem atingir a garota

CONTROLANDO A MIRA

Você não comanda o herói, apenas a sua mira. O game aborda uma semana na vida do herói, desta forma, cada fase corresponde a um dia. Você começa na segunda (Monday) e a última fase rola no domingo (Sunday). As tretas são típicas de filmes de faroeste: tiroteios no saloon, assaltos a trens pagadores e duelos ao entardecer. Durante os tiroteios, surgem cantis que devem ser alvejados para repor energia. No resto, o lance é meter chumbo em tudo e todos que aparecerem na sua frente. O cart tem 3 níveis de dificuldade e 3 velocidades para a mira.

SAVE GAME FOR $10000

★ **Depois de cada fase, você pode gravar os seus avanços. O único problema é que não é de graça. Ponha a mão no bolso!**

Sempre no comecinho de cada dia, rola uma sessão de treinos. Fique acertando a garrafa sem deixá-la cair

Quarta-feira (Wednesday): Os pilantras querem destruir a cadeia para uma fuga. Note que alguns estão "disfarçados" de cactos e barris. Fogo neles!

Entre as fases, pintam animações que mostram as tretas na cidade. Curta!

No duelo, dê um tiro no tambor e outro no inimigo. Às vezes, o tambor não aparece. Neste caso, atire quando o cara se mover

© STÚDIO 305
EDUARDO GIRÃO
Trax
TM

PIECES

PIECES
Atlus Software
Estratégia - 1 a 4 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

O estilo lembra games como Tetris e Bust-A-Move. No começo, até se pegar o jeito, ele é lentão, depois... só alegria e vício!

COMANDOS

L e R	Aceleram o cursor
A	Seleciona e coloca peça/ Aciona magias
B	Solta peça selecionada por engano

Há tempos que idéias simples não eram bem desenvolvidas. Pieces, da Atlus Software, traz a originalidade de volta ao mundo dos games. Nele, a idéia básica dos quebra-cabeças foi incrementada com efeitos e truques de outros games, como Tetris, por exemplo. Na prática isso significa que quanto mais rápido você montar seu jogo mais poderá azarar seu inimigo. Pieces é divertido e bem feitinho, típico para reunir a galera em dias de chuva.

MODOS DE JOGO

1P VS COM

É uma dura batalha entre você e o computador. Comece no nível Easy, porque o computador é muito bom, não erra e você aprende apanhando, he! he! he! Dá para escolher séries de partidas de 1, 3 ou 5 rounds.

O Timer Speed é onde acerta-se o tempo do POW. Quanto mais lento, mais chances de você ganhar magias

Jogando contra o computador escolha Easy. Ou vai levar bucha...

1P VS 2P

Disputa a dois. Não dê moleza: use e abuse das magias para ferrar seu amigo. Dá para escolher o número de rounds de cada série.

Esta é a tela do pega: nos cantos estão as magias disponíveis e, no alto, até 3 peças para escolher

Search - Mostra 3 peças no alto da tela

Double - Esconde duas das três peças disponíveis do adversário

Sonar - direciona a posição da peça que você pegou

Graphics - Mostra o desenho do quebra-cabeça no fundo

Stop - Puxa o freio do cursor do adversário deixando-o lentinho

Mirror - Protege-o contra magias inimigas, devolvendo-as

Syringe - Elimina as magias disponíveis do adversário

Auto - Coloca as peças sozinho, basta apenas clicar nelas

Reverse - Enlouquece o cursor do adversário, invertendo sua movimentação

Sweeper - Varre metade das peças já colocadas do rival

Help - Pinta um carinha para colocar peças junto com você

MAGIAS

Nos modos versus existem 11 magias, todas com efeito temporário. Você começa com 7, usa uma e perde as outras. Cada vez que você coloca uma peça, antes do tempo do POW terminar, ganha uma magia.

ALL PLAY

Um quebra-cabeça gigante no qual, com um multiplayer, até 5 amigos vão colocando peças ao mesmo tempo. O grande lance é que não há magias e rolam pontos. É possível escolher entre 8 gêneros de imagens e 4 quatro tipos de jogo. Você escolhe o tempo de livre a 8 minutos e existência ou não de peças falsas.

Opa! Apenas três minutos para terminar e ainda com peças falsas? Que loucura!

PONTUAÇÃO

Colocando uma peça no lugar certo ganha-se 10 pontos e no lugar errado perde-se 10 pontos. Escolhendo uma peça e desistindo-se dela, perde-se 5 pontos. Peças brilhantes colocadas corretamente acionam o Roulette Scoring, onde a pontuação é sorteada e pode ser +100 pontos, -100 pontos, +30 segundos ou... NADA!

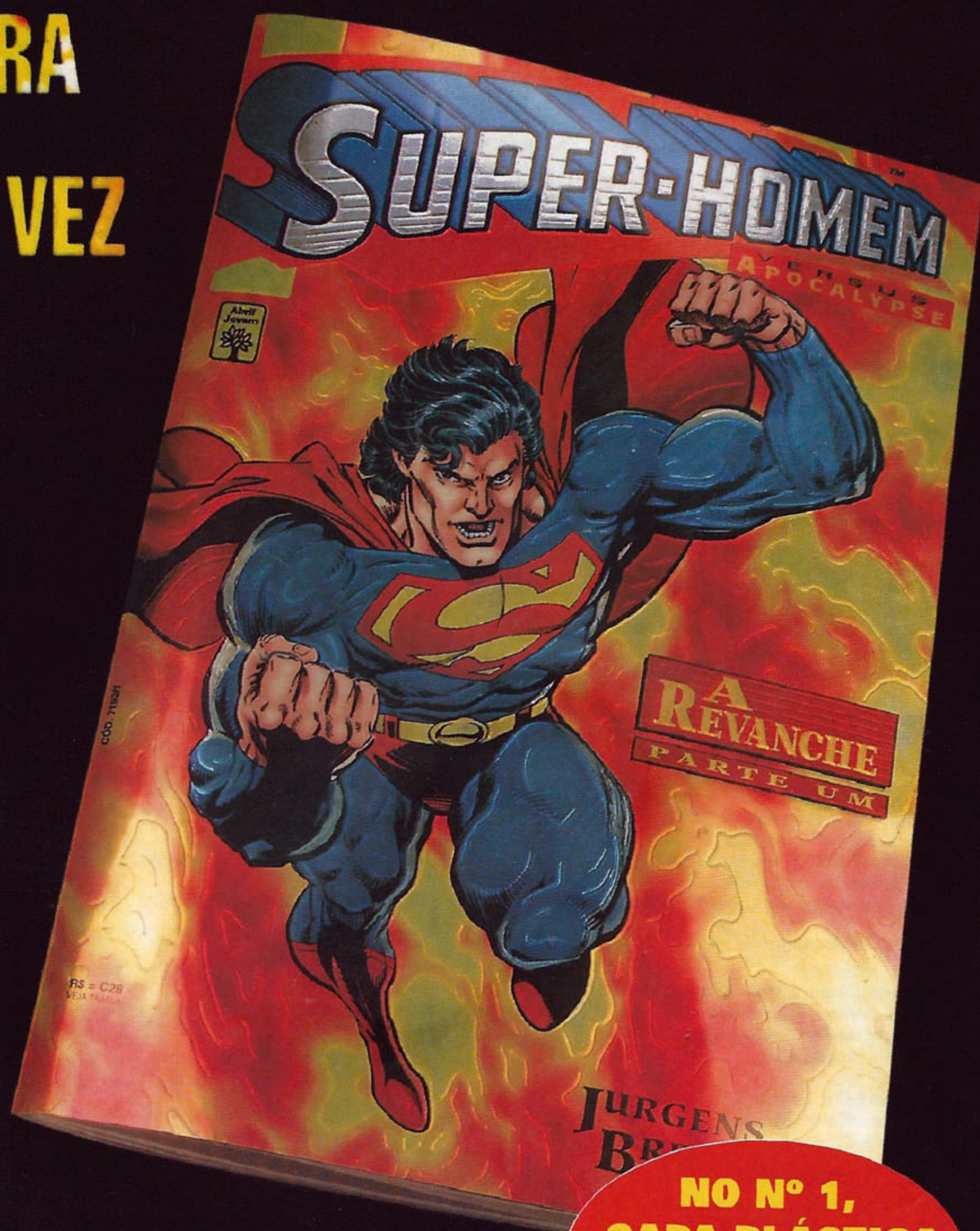
O HOMEM DE AÇO E SEU ASSASSINO

CARA A CARA

MAIS UMA VEZ

É O CONFRONTO DEFINITIVO. APENAS UM SOBREVIVERÁ!

SUPER-HOMEM VERSUS APOCALYPSE

A REVANCHE PARTE UM

NO Nº 1, CAPA PLÁSTICA COM EFEITO METÁLICO!

Depois da MORTE e do RETORNO do Super-Homem, chega finalmente a aventura que todos estavam esperando. A REVANCHE.

Mini-série de luxo em 3 edições quinzenais. Nas bancas.

Abril Jovem

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **84**, junho de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

... VAI FICAR COMPLETAMENTE POR FORA!!!

COBERTURA DA ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO — E3

Vamos contar tudo o que rolou na primeira feira americana só de games e multimídia. Saca só:

Enfim, a Nintendo mostra a cara de seu revolucionário aparelho e diz quais serão os primeiros jogos

VIRTUAL BOY

O sistema de RV da Nintendo sai em agosto nos EUA por 179 doletas

SEGA SATURNO

A versão americana tem cor preta e já está à venda!

PLAYSTATION

O superconsole da Sony vai ter uma versão arrasadora de Mortal Kombat 3 já em setembro

MEGA E SUPER NES

Previews dos jogos que vão pintar no segundo semestre

TUDO ISSO E MAIS OITO FICHAS DA COLEÇÃO CLÁSSICOS DO VIDEOGAME

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 252-2131
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519

Tão interativo que
já vem com
chulé.
SAPO XULÉ
Vs
OS INVASORES DO BREJO
A primeira aventura do Sapo Xulé no mundo dos games vai fazer você torcer o nariz. Fora as moscas gigantes, girinos e outros bichos que você vai enfrentar, esse cartucho vem com a palmilha do Sapo Xulé (e aquele cheirinho que você conhece). Você poderá contar com a ajuda do Porcopum, Ratopulga e Tartafede para libertar a Rãzinha e os habitantes da lagoa dos domínios do Sapo Boi. Então, vai ajudar ou vai ficar pagando um sapo?
INICIA
TEC TOY © SEGA 1995
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS
CONHEÇA O AMAZONAS
FOX
© Paulo & Munhoz.
SEGA
Master System
TEC TOY

O CÉU
É O LIMITE.